Wii



登場全キャラクター詳細データ!

アドベンチャーモード「亜空の使者」完全攻略マップ

Nintendo 小学館

[小学館の任天堂公式ガイドブック]

Wii

マリオ&ソニック AT 北京オリンピック



キャラクター別・種目別に全競技の攻略法を詳しく解説。集めるのが難しいすべてのコレクションの出現条件も収録。世界記録をめざすための、このゲーム唯一の攻略本。

A5判　104ページ
ISBN978-4-09-106402-8

Wii

スーパーマリオギャラクシー



ギャラクシー&シナリオの出現条件をすべて収録。操作のコツから敵キャラクターの倒し方までを完全サポート。銀河の果てまでお見通しの120+αシナリオ完全攻略本。

A5判　416ページ
ISBN978-4-09-227115-9

Wii

マリオパーティ8



キャラクター&基本システム、全ボードマップ解説のほか、すべてのミニゲーム攻略法も収録。特製キャラクターシールつき、大人気パーティゲーム唯一の攻略本。

A5判　112ページ
ISBN978-4-09-106383-0

大好評発売中!! 小学館

※店頭品切れの際は本屋さんで注文してお取り寄せください。
ご購入のお問い合わせは☎03-5281-3555（小学館販売）まで。
※インターネットを通じて書店または宅配便経由でもお買い求めになれます。任天堂公式ガイドブックの内容の一部はインターネットで見ることができます。http://www.21010.net/

Wii

任天堂公式ガイドブック

大乱闘スマッシュブラザーズX
エックス



登場全キャラクター詳細データ!

アドベンチャーモード「亜空の使者」完全攻略マップ

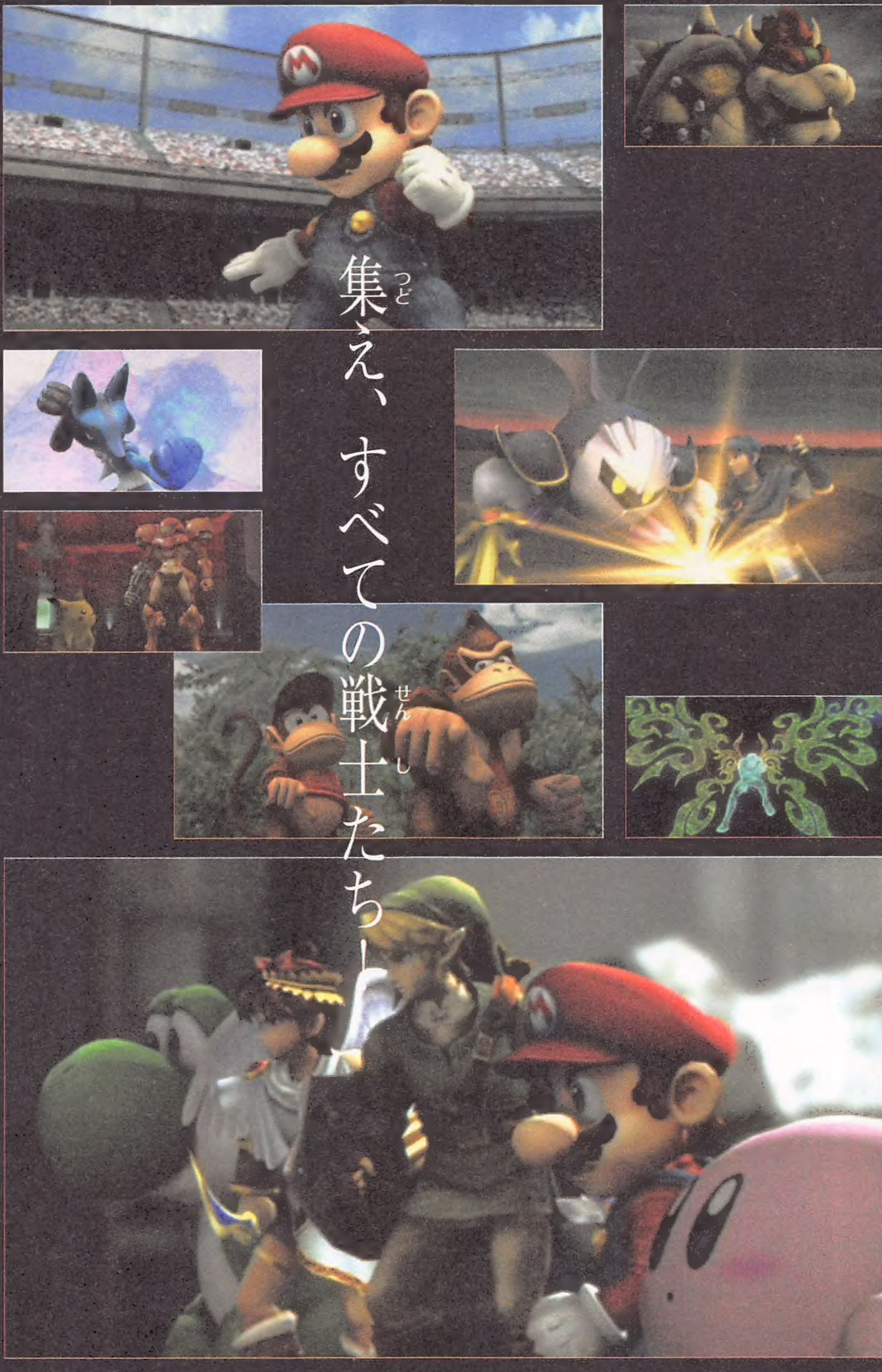
Nintendo 小学館

〈 任天堂公式ガイドブック 〉



小学館


大乱闘
スマッシュブラザーズ
エックス



集え、すべての戦士たち！

CONTENTS

『大乱闘スマッシュブラザーズX』の大原則

ダメージを与えて相手を場外にふっとばす!!

本作は、4人同時に遊べる対戦型アクションゲーム。ルールはとても単純で、相手を攻撃して場外にふっとばせばよい。目的はふっとばすことで、ダメージを与えることは手段にすぎない。いかにして相手をふっとばすかという、奥深いバトルを堪能してほしい。

多彩なワザで相手を攻撃！

キャラクターには、それぞれ30弱ものワザが用意されている。どれも、1～2個のボタンやスティックを操作するだけで簡単に繰り出すことができる。さまざまなワザを使い、相手を攻めたてよう。




シンプルな操作で手軽にワザを繰り出せる！

弱った相手をふっとばせ!!

相手をふっとばすために、まずは攻撃してダメージ%を蓄積させよう。相手の蓄積ダメージが多いほど、ふっとばしやすくなる。同じワザでも、蓄積ダメージが多いほど大きくふっとばせるのだ。




ダメージ%の値でふっとび方に差が！

あきらめる前に復帰を試みよ！

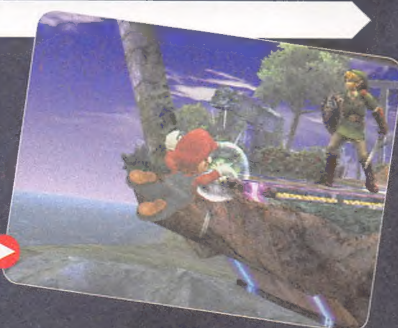
大きくふっとばされたら、空中ジャンプや滞空時間の長いワザを駆使し、地面や足場に戻ろう。これを「復帰」という。ときには失敗することも……。



あ、あぶな～い!!



でもあきらめない!!



崖っぷちでぎりぎりセーフ！

ほかにもこんな要素が…

キャラクターが挑戦者として登場!!

特定の条件を満たすと突然挑戦者が出現する。彼らは、倒すことでプレイヤーが使用できるようになる「隠しキャラクター」だ。

任天堂おなじみのキャラクターから、セガやコナミの人気キャラクターまで、メーカーの垣根を超えて人気者が勢ぞろいしている。





挑戦者を打ち負かしてキャラクターに加えよう!!

とてつもないボリュームの「亜空の使者」

アドベンチャーモード「亜空の使者」は、1人～2人用の横スクロールアクションゲーム。通常のソフト1本分にも匹敵するボリュームで、量も質も規格外だ。美しいムービーも見逃せない。



エネミーやギミックが盛りだくさん!!

条件を満たしてコレクションを増やせ!

本作では、フィギュア(544体)やシール(700枚)、音楽(258曲&7カテゴリ)などのコレクションを集めることができる。コレクションは、特定の条件を満たして入手したりアイテムとして入手したりと、さまざまな入手方法がある。コンプリートをめざして、極限まで遊んでみてはいかが――。



「クリアゲッター」でごほうびがもらえる!!

特有の用語を確認しておこう

本作および本書では「必殺ワザ後落下」「ふっとばし力」「メテオ攻撃」などのような、このゲーム特有の用語がしばしば使用される。

また、「ステージ」と「地面」などのように、混同しやすい言葉もある。用語についての疑問は、このページで確認しよう。用語は、五十音順に掲載している。

足場
立つことができる場所。上下にすりぬけることが可能。

カウンター攻撃
相手の攻撃を受け止めて反撃する攻撃。

撃墜
相手を場外にふっとばすこと。自分のミスで場外に落ちる場合は「自滅」となる。

牽制
出の早いワザや飛び道具などを用いて、相手の動きを封じ様子をうかがうこと。

攻撃判定　当たり判定
各種ワザの効果がある部位を表す言葉。「足に攻撃判定（当たり判定）がある」などと使われる。

コンボ
相手の体勢が整わないうちに2種類以上のワザをヒットさせること。1つのワザで2回以上ヒットする場合はコンボにならない。

地面
立つことができる場所。足場とは異なり、すりぬけることはできない。「亜空の使者」のマップ（P.226～344）では、「すりぬけられない足場」として、色分けして区別している。

隙
相手の攻撃に対して無防備な状態。長時間続くと「隙が大きい」となる。例として、ワザを繰り出したあとやジャンプの着地時などに生じる体の硬直。また、必殺ワザ後落下状態やひるみ状態などが挙げられる。

ステージ
「戦場」「すま村」（P.356～）など、バトルの舞台となる場所。地面と混同しないように注意してほしい。

ストック
キャラクターの残り数のこと。0になるとゲームオーバーになる。ストック制バトル（P.194）や「シンプル」（P.197）などで用いられる。

ため
コマンドを入力したまま、その場でパワーをためること。すると、ダメージやふっとばし力が増す。スマッシュ攻撃や一部の必殺ワザで行える。

ためキャンセル
ワザをためている最中に中断すること。キャンセル後、ため状態が維持される場合と、もとに戻る場合がある。

飛び道具
マリオのファイアボールやサムスのミサイルのように、離れた位置から弾やエネルギーなどを放って攻撃するワザ。

必殺ワザ後落下
落下中に左右移動や急降下以外の行動がとれなくなる状態。一部の必殺ワザを繰り出したあとに発生し、相手の格好の標的となる。

ひるむ　ひるみ状態
相手に攻撃され、痛みをこらえたりのけぞったりする動きのこと。一瞬だけだが硬直するため隙が生じる。

復帰
足下のないところから地面や足場に戻ること。復帰をしないと場外へ転落してしまい、撃墜もしくは自滅となる。

ふっとばし力
相手をふっとばす強さのこと。ダメージとは異なる。これが高いワザを使うと、相手を大きくふっとばせる。

間合い
相手との距離を表す言葉。距離を開ける場合は「間合いをとる」、縮める場合は「間合いを詰める」と使われる。

無敵
ダメージをいっさい受けつけない状態のこと。ただし、無敵状態でも場外に落ちると自滅する。

メテオ攻撃
相手を下方向にふっとばす攻撃。地面のない場所で相手にメテオ攻撃を当てると、かなりの確率で撃墜できる。

リーチ
ワザの射程距離。「リーチが長い」などと使われる。

リフレクト攻撃
相手の飛び道具をはじき返す攻撃。

連続ヒット　多段ヒット
1回の攻撃で相手に2回以上ヒットすること。同じワザでも、地上で相手に当てた場合と空中とで、ヒットする回数が異なる場合がある。

ワザの出
ワザを入力してから効果が発揮されるまでの流れを表す言葉。入力後すぐに発動するワザは、「出が早いワザ」となる。



SYSTEM

【 システム解説 】

メインメニュー

さまざまなゲームモードは、階層状のメニューによって整頓されている。ここでは、まずすべてのメニューを一覧できるように紹介しておこう。

すべてのモードを遊びつくそう！

このゲームには、1人用ゲームからニンテンドー Wi-Fiコネクションによる通信対戦まで、さまざまなモードが用意されている。それぞれを選ぶためのメニューは「みんなで」「ひとりで」など、おおまかに6項目に分けられ、さらにそこから詳細なモードを選択する形式になっている。



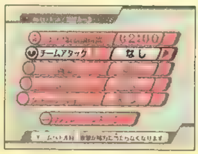
⊕画面の上には、選んでいるメニューと階層が表示される。



⊕プレイヤーが複数いる場合、カーソルも複数表示される。

【 隠しモードの出現 】

以下のメニューの中には、ゲーム開始時点で表示されていないものもある。これらのメニューは、他のモードで特定の条件を満たすことで選べるようになる。これらのことについては、P.212・218で詳しく解説している。



⊕「みんなで」の「ルール」も、条件を満たすことで、選べる項目が増えていく

みんなで

2～4人のプレイヤー同士で対戦するためのメニュー。コンピュータ相手に1人で遊ぶこともできる。

大乱闘	2～4人のプレイヤーで、制限時間などのルールを決めて戦う。
ルール	「大乱闘」の細かいルールを設定できる。
スペシャル乱闘	「大乱闘」に特殊なルールを追加。ここでの対戦は戦績に残らない。
かちぬけ	3～16人のプレイヤーを交代させながら、何度もバトルする。
トーナメント	2～32人のプレイヤーで、トーナメントを行う。
おなまえ	プレイヤーの名前を設定する。名前は各種対戦やコントローラの設定で使用される。

ひとりで

1人で遊べるゲームを選ぶためのメニュー。中には、2人でプレイできるものもある。

シンプル	1人のキャラクターを選び、全11ステージを勝ちぬく。
オールスター	1人のキャラクターを選び、全キャラクターと戦う。
亜空の使者	ストーリーに沿って進むアクションゲーム。
イベント戦	お題が設定されたバトルに挑戦する。
競技場	4種類のミニゲームに挑戦し、記録更新をめざす。
トレーニング	対戦相手やステージを設定し、操作を練習するためのモード。

Wi-Fi

インターネットに接続し、遠くにいる友だちや見知らぬプレイヤーと遊ぶためのメニュー。

フレンドと（フレンドコードを交換した人と遊ぶ）	大乱闘	「大乱闘」でフレンドと対戦する。
	チーム組み手	フレンドと一緒に「組み手」に挑む。
	ホームランコンテスト	フレンドと一緒に「ホームランコンテスト」を行う。
	フレンドリスト	フレンドコードの登録や確認を行う。
だれかと（見知らぬ人と遊ぶ）	おきらく乱闘	ランダムに選ばれたプレイヤーたちと対戦する。
	大観戦	他のプレイヤーのバトルを観戦する。
	チームバトル	ランダムに選ばれたプレイヤーたちと、チームを組んで対戦する。

コレクション

ゲームをプレイするうちに集まる、フィギュアやシールなどを確認するためのメニュー。

シール＆フィギュア	フィギュア名鑑	集めたフィギュアを鑑賞する。
	フィギュアディスプレイ	フィギュアを1～4体並べて楽しむ。写真も撮れる。
	コインシューター	集めたコインを使って遊ぶシューティング。フィギュアやシールを得られる。
	シール名鑑	集めたシールを鑑賞する。
	シールディスプレイ	好きな台紙にシールを貼って楽しむ。写真も撮れる。
ステージ作り		対戦用のステージを自作する。
アルバム		バトルやフィギュアディスプレイなどで撮影した写真を見る。
クリアゲッター		「ごほうび」の入手条件や入手のヒントを確認する。
リプレイ		記録したプレイを鑑賞する。
名作トライアル		参戦キャラクターたちが登場するゲームの体験版をプレイする。
ゲーム年表		任天堂が発売してきたゲームの年表を見る。

オプション

画面やWiiリモコンの操作方法、音楽を、変更・調整するためのメニュー。

画面	画面の縦横の比率を通常／ワイドで切りかえる。
デフリッカー	画質をシャープ／ソフトで切りかえる。
振動	コントローラの振動のON／OFFを切りかえる。
ボタン	コントローラの操作方法を設定する。
サウンド	BGMと効果音の音量を調整する。
オレ曲セレクト	ステージごとに、かかりやすい／かかりにくいBGMを調節する。
データを消す	選択したセーブデータを消去する。

データ集

ムービー、「みんなで」や「ひとりで」の戦績、サウンドを鑑賞するためのメニュー。

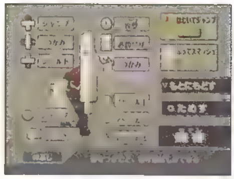
ムービー		「亜空の使者」やゲーム解説のムービーを見る。
戦いの記録	対戦記	キャラクター別、プレイヤー別など、さまざまな角度から対戦成績を確認する。
	カウント集	バトル以外のさまざまな記録を確認する。
	おしらせ	新キャラクターの参戦など、さまざまな「お知らせ」が出た日時を確認する。
サウンドテスト		さまざまなBGMや効果音を鑑賞する。

操作方法

このゲームは、さまざまなコントローラでの操作に対応している。
自分の操作しやすいコントローラを見つけることが、上達への第一歩となるだろう。

さまざまな操作方法

このゲームは4種類のコントローラに対応しており、それぞれ操作方法が異なる。
一部のアクションは、複数のボタンやスティックを組み合わせて操作するが、クラシックコントローラやニンテンドーゲームキューブコントローラの場合は、すべてのアクションをボタン1つで行える。



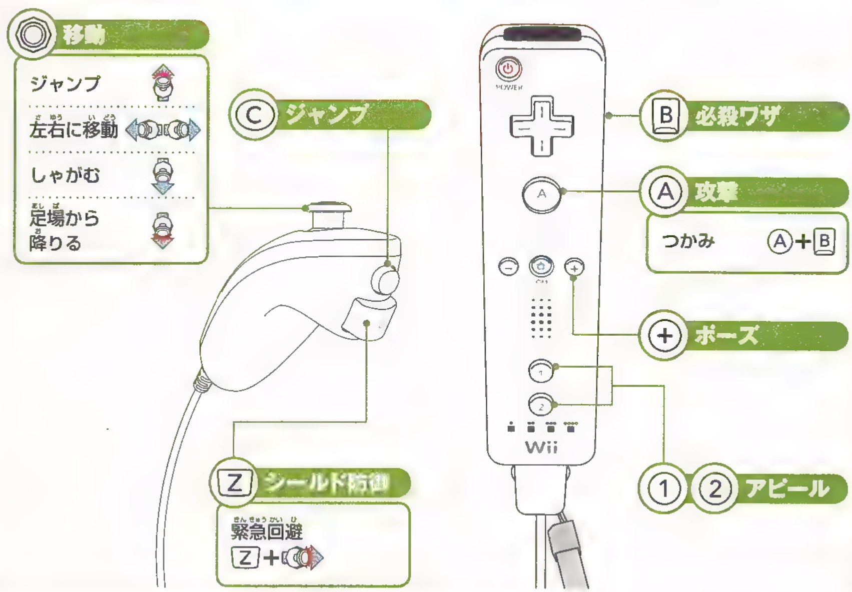
⊕ボタンの割りふりは、自由に変更することができる。



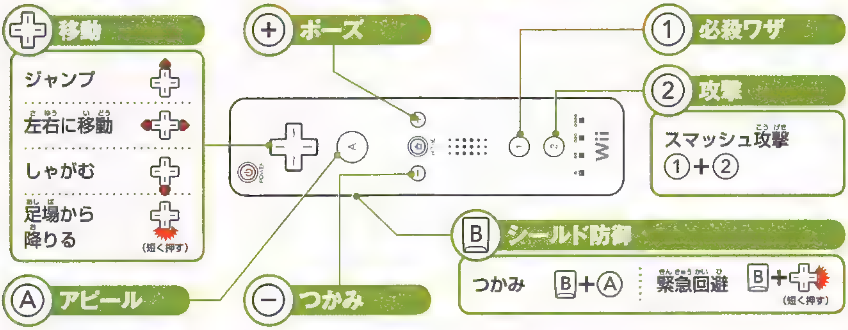
⊕キャラクター選択時は、下にコントローラも表示される。

スティックの入力方法　倒しっぱなしにする ／ はじくようにすばやく倒す

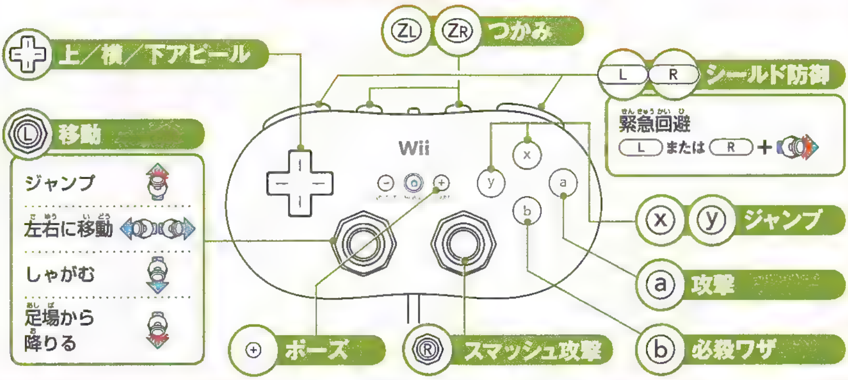
【 Wiiリモコン+ヌンチャク 】



【 Wiiリモコン(横持ち) 】



【 クラシックコントローラ 】



【 ニンテンドーゲームキューブ コントローラ 】



画面の見方

バトルの基本ともいえる、対戦画面の見方について確認しよう。
乱戦の最中でも、自分の状況をすばやく把握することが大切だ。

対戦画面の見方

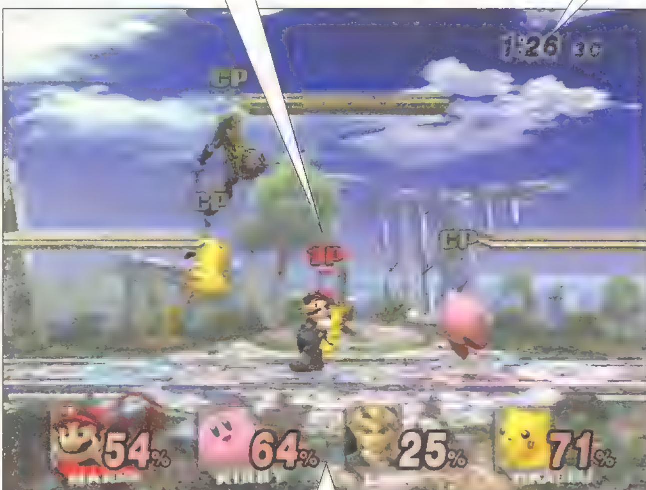
キャラクター

頭の上には、操作しているプレイヤーの名前が表示される。コンピュータが操作するキャラクターは「CP」と表示される。



制限時間

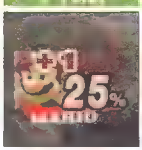
タイム制、コイン制のときに表示される。これが0になるとバトルは終了する。



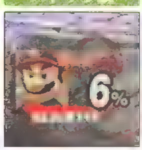
ダメージ%(パーセント)

キャラクターが受けたダメージ。ルールに応じ、撃墜ポイントや残りストック、コインも表示される。また、「ドラグーン」(P.368参照)を拾うと、ここに集めたパーツが表示される。

タイム制



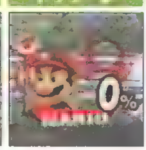
ストック制



コイン制



ドラグーン



アクション

キャラクターの操作方法、および各アクションの役割について解説する。操作方法は、キャラクターが右向きで、なおかつヌンチャクを使った場合のものだ。

移動

キャラクターは、基本的にスティックの操作だけで自由に移動させることができる。

キャラクターごとに、歩くときやダッシュ時の移動スピード、ブレーキのききやすさ、しゃがみ歩き時の姿勢などが異なる。「トレーニング」で、移動のくせをつかんでおこう。



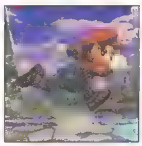
ダッシュで移動すると、たまにキャラクターが転ぶことがある。小刻みなステップを繰り返すと、転びやすくなる点に注意しよう。

歩く



地上を左右に移動する。スティックを倒す角度で速度を調整できる。なお、ゆっくり歩いている状態でガケにさしかかると、自動的に止まる。

ダッシュ



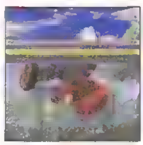
地上をすばやく移動する。移動中は一部のワザが使えなくなるが、移動速度が速い。急停止ができず、ガケから落ちやすくなる点に注意。

しゃがむ



姿勢を低くして攻撃を受けにくくする。一部のキャラクターは、斜め下にスティックを倒すことで、しゃがみながら移動することが可能だ。

足場から下りる



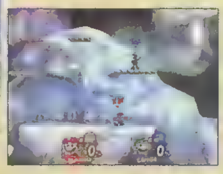
空中の足場からすりぬけるように下りる。スティックの操作が遅いと足場の上でしゃがんでしまうので、すばやくスティックをはじくこと。

HINT 移動には慣性が働く

ダッシュなど、高速で移動しているキャラクターには慣性が働く。この状態で方向転換やジャンプをすると、直前の移動方向の影響が残ることになる。ダッシュ中に急停止したい場合は、スティックを逆方向に倒すか、シールド(P.22参照)を使うとよい。



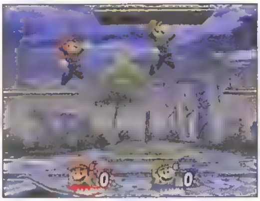
ダッシュ中に移動を止めると、ブレーキがかかる。



ブレーキのききにくいステージもある。

ジャンプ

空中を移動するためのアクション。キャラクターごとに、ジャンプの高さや上昇・落下・左右移動のスピード、空中ジャンプの回数などが異なっている。なお、ジャンプなどの落下中にスティックを下に傾けると、少し落下速度が上がることを覚えておこう。



◎一度ジャンプすると、着地するまでキャラクターの向きを変えることはできない。ただし、空中ジャンプをすれば向きを変えられるキャラクターもいる。

ジャンプ

または Ⓒ



空中へジャンプする。スティックを斜め上に傾ければ、斜め方向へのジャンプも可能。操作が一瞬の場合は、高さの低い「小ジャンプ」になる。

空中ジャンプ

空中で または Ⓒ



足場のない空中でジャンプする。ほとんどのキャラクターは1回しかできないが、空中ジャンプを複数回行えるキャラクターもいる。

踏み台ジャンプ

相手の頭上で または Ⓒ



他のキャラクターの頭上いるときにジャンプすると、地上と同じようにジャンプできる。踏まれた相手は、下方向へふっとばされる。

POINT 特殊なジャンプ操作

一部のキャラクターは、壁にぶつかったときにジャンプの操作を行うことで、壁を蹴る「壁ジャンプ」を行える。また、壁にはりつく「壁はりつき」や、空中を滑るように移動する「滑空」を行えるものもいる。これらのアクションを行えるキャラクターは、より自由に空中を移動することができるのだ。



◎滑空できるのは、翼を持つキャラクターのみ。Cボタンを押しっぱなしにするか、ジャンプの頂点でスティックを後→前とすばやく傾けよう。

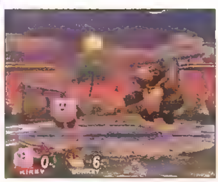
アピール

ポーズをとって、余裕を見せつけるアクション。1名につき、基本的には3種類のアピールが用意されている。これには攻撃や防御などの効果はなく、キャンセルもできないので、アピール中は大きな隙となることに留意しよう。

上アピール	横アピール	下アピール
①	②	①+②



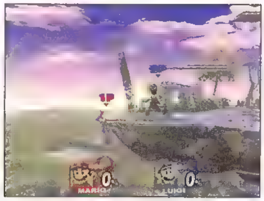
◎「フレンドと」で戦っている場合のみ、設定したセリフを表示することができる。



◎一部のキャラクターは、アピールに攻撃や変身解除などの特殊な効果がある。

ガケつかまり

空中にいるキャラクターがガケ(地面の端)に近づくと、自動的にガケつかまり状態となる。この状態からは、以下の4種類のアクションのみを行える。なお、ガケのぼり攻撃やガケのぼり回避は、ダメージ100%以上となると動きがゆっくりになり、隙も大きくなる。



ガケにつかまった直後、およびガケ登りなどのアクションの最初には、わずかだが無敵時間がある。

その場ガケのぼり

つかまった状態で　または



その場でガケを登る。相手がガケの近くで待ちかまえているときは、スティックを上に倒し、ガケを登ると同時にジャンプするとよい。

ガケはなし

つかまった状態で　または



ガケから手を放す。ガケにつかまった状態で相手に狙われたときに有効。ただし、上必殺ワザなどでステージに戻れないと、自滅してしまう。

ガケのぼり攻撃

つかまった状態で Ⓐ または [B]



ガケを登ると同時に攻撃する。通常は「ガケのぼり攻撃(早)」となり、蓄積ダメージが100%以上の場合のみ「ガケのぼり攻撃(遅)」となる。

ガケのぼり回避

つかまった状態で [Z]



ガケを登ると同時に、緊急回避(P.22)を行う。追い撃ちを狙って近づいてきた相手の後ろに回りこめるが、回避のあとに隙が生じてしまう。

POINT ワイヤー復帰

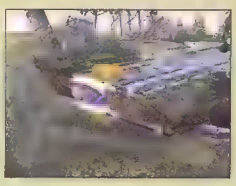
一部のキャラクターは、空中でつかみのアクションを行うことでワイヤーなどを伸ばすことが可能。ワイヤーは、離れた位置からガケにつかまることができるので、他のキャラクターよりも落下しにくい。



必殺ワザを使うことで、ワイヤーつかまりができるキャラクターも存在する。

POINT ガケをつかめるのは1名だけ

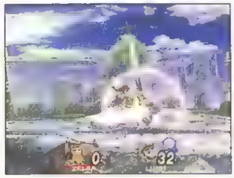
1つのガケには、1名のキャラクターしかつかまることができない。すでに他のキャラクターがつかまっている場合は、ワイヤーなどを使っても、ガケにつかまることができないので注意すること。



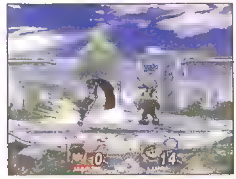
2名で1名として扱われるアイスクライマーのみ、ポポとナナの両方がガケにつかまることができる。

攻撃

相手を攻撃し、ダメージを与えるためのアクション。「ワザ」と呼ばれることが多い。それぞれのワザは、相手に与えるダメージのほか、相手をふっとばす力、ふっとばす方向、攻撃後の隙など、さまざまな能力が異なる。また、一部のワザを繰り出せないキャラクターも存在する。



⬆操作によって、ダメージや特性の変わるワザもある。



⬆足下に衝撃波が出るワザは、相手をふっとばせるワザだ。

弱攻撃　Ⓐ



ダメージも小さくリーチも短いが、すばやく攻撃できて攻撃後の隙も少ない。Aボタンを押しっぱなしにすると、連続で攻撃する場合がある。

コンビネーション攻撃　Ⓐ 連打



弱攻撃から行うことができる連続攻撃。弱攻撃が当たっていれば、続けて命中しやすい。攻撃できる回数は、キャラクターごとに異なる。

上強攻撃　↑ + Ⓐ



上方向に強力な一撃を放つ。弱攻撃より強力だが隙も大きい。スティックを大きく傾けると、キャラクターがジャンプしてしまうので注意。

横強攻撃　← → + Ⓐ



横方向に強力な一撃を放つ。弱攻撃よりダメージが大きく、さらにリーチも長いが、攻撃後に生じる隙も大きくなるので注意しよう。

下強攻撃　↓ + Ⓐ



しゃがみながら強力な一撃を放つ。弱攻撃よりダメージが大きく、さらにリーチも長いが、攻撃後に生じる隙も大きくなっている。

上スマッシュ攻撃　↑ + Ⓐ



上方向に強力な一撃を繰り出す。強攻撃よりダメージ、隙ともに大きい。命中した相手を、上方向へふっとばすワザが多い。

横スマッシュ攻撃　← → + Ⓐ



横方向に強力な一撃を繰り出す。強攻撃よりダメージ、隙ともに大きい。命中した相手を、横方向へふっとばすワザが多い。

下スマッシュ攻撃　↓ + Ⓐ



キャラクターの前後に強力な一撃を繰り出す。攻撃範囲は広いが隙も大きい。相手をふっとばす方向は、キャラクターによってさまざま。

ダッシュ攻撃
ダッシュ中に Ⓐ



ダッシュ中に繰り出す攻撃。移動しながら攻撃するので、少し離れた相手にも攻撃が届く。攻撃後は、その場で一度停止する。

起きあがり攻撃
ダウン中に Ⓐ



相手の攻撃を受けてダウンしたときのみ繰り出せる。ダウンのときの姿勢があおむけかうつぶせかによって、ワザの内容が少し異なる。

通常空中攻撃
空中で Ⓐ



ジャンプ中、または足場からの落下中に繰り出せる攻撃。攻撃できる方向はキャラクターによって異なるが、いずれも着地時に隙が生じる。

上空中攻撃
空中で ↑ + Ⓐ



頭上へ攻撃を繰り出す。空中にいる相手を、ジャンプで追って攻撃するときに便利。左右の攻撃範囲は狭いが、相手を上へふっとばせる。

前空中攻撃
空中で → + Ⓐ



正面へ攻撃を繰り出す。前方をなぎ払うように、広い範囲を攻撃するキャラクターが多い。お互いが空中にいるときに使いたい。

後空中攻撃
空中で ← + Ⓐ



背後へ攻撃を繰り出す。攻撃できる方向は真後ろだけだが、そのぶんリーチが長い。相手に背を向け、このワザで攻撃するのも手だ。

下空中攻撃
空中で ↓ + Ⓐ

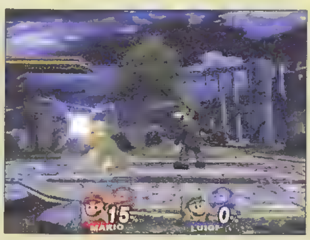


真下へ攻撃を繰り出す。地上にいる相手を、空中から攻撃したいときに使おう。急降下しながら攻撃するキャラクターもいる。

POINT

スマッシュホールド

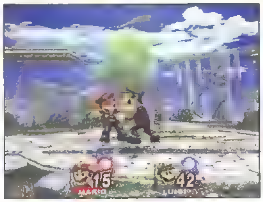
スマッシュ攻撃を行うときにAボタンを押しっぱなしにすると、パワーをためることができる。その後ボタンを放すと、ためたパワーに応じて、より強力なスマッシュ攻撃を繰り出すことができる。このテクニックを「スマッシュホールド」と呼ぶ。



●スマッシュホールドを行うと、キャラクターの体が光る。パワーが最大まで達すると、自動的に攻撃が出る点に注意。

つかみ／投げ

相手をつかんだあとに、投げるなどしてダメージを与えるアクション。基本的に一度に1名しか攻撃できないが、シールドを無視して攻撃を当てられるのが長所。つかみのリーチは短いが、一部のキャラクターは、ワイヤーなどを伸ばして離れた相手をつかむことができる。



←相手につかまれた場合、スティックをすばやく動かすことで、つかまれた状態から抜け出せる場合がある。

つかみ　Ⓐ＋Ⓑ



相手に手を伸ばし、つかみ状態にする。このアクションだけではダメージを与えられない。また、つかみ状態中はお互いに移動ができない。

つかみ攻撃　つかんだ状態でⒶ



相手をつかんだまま攻撃する。ボタンを連打することで何回でも攻撃でき、相手のダメージ%が大きいほど攻撃できる回数が増える。

上投げ　つかんだ状態で↑



相手を真上にふっとばす。投げられた相手は空中で一定時間無防備となるので、空中攻撃で追い撃ちするのがセオリーとなる。

前投げ　つかんだ状態で→



前方に相手を投げる。すべての投げに共通する特徴として、ダメージ%が大きい相手ほどより遠くへふっとばすことができる。

後投げ　つかんだ状態で←



後方への投げ。ガケの近くなど、お互いの位置を入れかえたいときに使おう。なお、投げた相手が壁などに当たってもダメージは増えない。

下投げ　つかんだ状態で↓



地面に相手を叩きつける。相手は地面ではね返って上へふっとばされることが多いが、ふっとばし力は他の投げよりも低い。

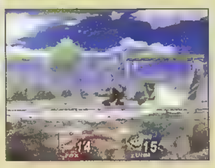
POINT　スティック操作によるつかみの変化

つかみのリーチは基本的に短いが、ダッシュしながら使うと、移動しながらつかみかかるのでリーチが伸びる。また、振り返りながら背後にいる相手をつかもうとすると、通常よりもつかみのリーチが伸びる。



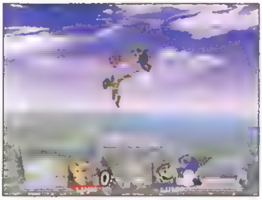
↑一見手が届かない距離でもつかむことが可能だ

↓これらのつかみは、かわされたときの隙が大きい



必殺ワザ

各キャラクターは、それぞれ4種類の必殺ワザを使うことができる。基本的には相手を攻撃するためのものだが、防御に使うワザや移動にも使えるワザなど、効果はキャラクターごとにさまざま。必殺ワザの特性を知ることが、キャラクターを使いこなす手がかりとなるのだ。



←他の攻撃と同様に、スティック入力やボタン操作で特性が変わるワザもある。空中で出すことで、効果の変わる必殺ワザも多い。

通常必殺ワザ　B



そのキャラクターを象徴する必殺ワザ。状況を問わずに使えるものが多い。また、飛び道具は、この必殺ワザで繰り出せることが多い。

上必殺ワザ　↑＋B



上方向に飛び上がりながら攻撃するためのワザが多い。相手にふっとばされたときなどは、このワザを使ってステージまで戻ろう。

横必殺ワザ　←→＋B



リーチの長いワザや、スティックを倒した方向に突進するワザが多い。また、このワザで飛び道具を出せるキャラクターもいる。

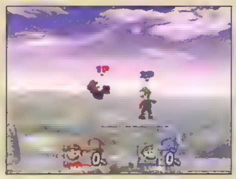
下必殺ワザ　↓＋B



キャラクターごとに、効果が大きく異なるワザだ。敵の攻撃をはじき返す、キャラクターを入れかえるなど、攻撃以外の効果も多い。

POINT 必殺ワザ後落下

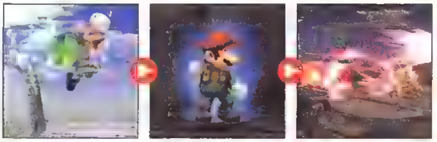
一部の必殺ワザは、攻撃後に「必殺ワザ後落下」状態になる。落下中はどんなアクションも行えず、地面や足場に着地するまで、落ちながら左右に動くことしかできない。大きな隙ができるので注意しよう。



←必殺ワザ後落下中のキャラクターは体が点滅する。また、攻撃されると、必殺ワザ後落下状態は解除される。

最後の切りふだ

バトルが長引くと、空中に「スマッシュボール」というアイテムが出現する。これを何度か攻撃すると壊すことができ、壊したキャラクターは、一度だけ「最後の切りふだ」を使えるようになる。このワザはバトルの決定打となる威力を秘めているので、積極的に狙いたい。



↑ボールを壊したキャラクターは、スタンバイ状態に。この状態で通常必殺ワザを使うと、最後の切りふだとなる。

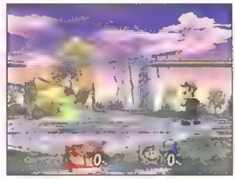
シールド防御／緊急回避

これらは、相手からの攻撃を防いだりかわしたりするためのアクションだ。

なお、シールドは、相手の攻撃を受けたり、シールドを出し続けたりすると小さくなり、最終的には壊れる。小さくなったシールドは、シールドを使わなければ時間の経過とともに回復する。



↑シールドが消えると、一定時間行動不能になる。



↑緊急回避で体が点滅している間は、無敵状態となる。

シールド防御　Z



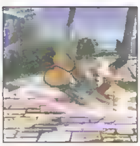
シールドを張り、受けるダメージを0にする。しかし、シールドで防げない攻撃もある。シールドを張っている間は、移動ができない。

その場回避　Z ＋



その場で一瞬無敵状態になり、相手の攻撃を回避する。攻撃してきた相手から離れないので、すばやく反撃に移ることができる。

前方回避　Z ＋



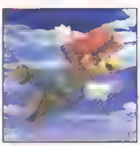
前に進みながらの緊急回避。相手の位置によっては、背後に回りこむことができる。回避後は、キャラクターの向きが左右逆になる。

後方回避　Z ＋



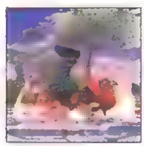
後方に下がりながらの緊急回避。間合いを開くことで、連続攻撃などから逃れることができる。短い距離を移動したいときに使うのも手だ。

空中回避　空中で Z



空中での緊急回避。他の緊急回避より無敵状態でいられる時間が少し長いが、前後に発生する隙もそのぶん大きくなっている。

受け身　壁や床にぶつかる直前に Z



対戦相手の攻撃でふっとばされたとき、壁や床にぶつかる直前に体勢を立て直すアクション。相手の追撃を防ぐチャンスを得られる。

POINT　ジャストシールド

攻撃を受ける瞬間にシールド防御を行うと、「ジャストシールド」が発生する。この場合、相手の攻撃を防いでもシールドが小さくならず、さらに防御の隙もなくなるので、すばやく反撃することができる。



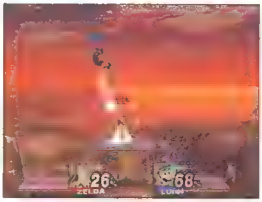
←ジャストシールドが成功すると、相手の攻撃を防いでも後ずさりしなくなる。

テクニック

全キャラクターに共通する、バトルでの基本的なテクニックを解説する。
キャラクター別の詳しい戦い方は、P30～を参照しよう。

状況に応じてワザを使い分ける

ワザには、それぞれダメージやリーチ、隙などの違いがある。攻撃を行う際はそれぞれのワザの性能を知り、相手のダメージ%や距離に応じたワザを繰り出そう。さまざまなワザを試して、牽制、ダメージ、ふっとばしの役割ごとに、使いやすいワザを見つけておきたい。



←ふっとばし力の高いワザは、与えるダメージも大きい場合が多い。1つのワザで、複数の役割をこなすこともできる。

【 牽制する 】

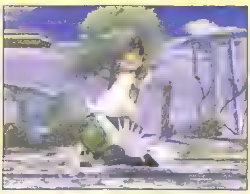
相手の様子を見るためのワザ。隙が少なく連発できるワザや、離れた位置から攻撃できる飛び道具、リーチの長いワザがおすすめだ。



↑弱いワザでも、続けて当てればかなりのダメージを与えられる。

【 ダメージを与える 】

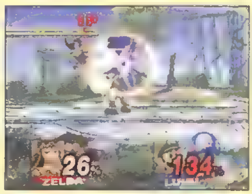
大ダメージを与えるためのワザ。隙の大きいワザが多いので、牽制が当たった、相手の反撃をかわしたなど、確実に命中する場面で使おう。



↑強攻撃や必殺ワザなどがメインだが、各種の投げも有効だ。

【 ふっとばす 】

ダメージ%の蓄積した相手をふっとばすためのワザ。各種のスマッシュ攻撃が基本だが、ふっとばし力の高い必殺ワザを使うのも手だ。



↑相手がダメージ100%を超えたあたりから、狙っていこう。

ふっとばす方向を考える

スマッシュ攻撃や投げなどを使う際は、相手をふっとばす方向を考えよう。地面から遠く、低い場所へふっとばすほど、相手はステージに復帰しにくくなる。

なお、下方向へのふっとばしは「メテオ攻撃」と呼ばれる。復帰しようとする相手に当てれば、一撃で撃墜できるのだ。



↑相手を上方向へ投げ飛ばしたら、ジャンプで追撃。



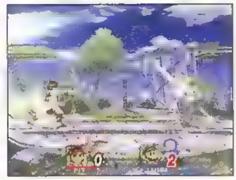
↑さらに上方向へふっとばすワザを当て、撃墜を狙おう。

ワンパターン相殺について

ワンパターン相殺とは、同じワザを連発すると、そのワザのダメージとふっとばし力が低下する現象。1つのワザを頻繁に使うほど、低下する割合も増える。低下した威力は、他のワザを使ううちに戻る。なお、「大乱闘」以外のモードでは、このワンパターン相殺は発生しない。



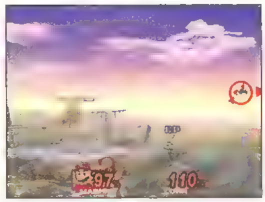
ピットのパルテナアローは、最初は5ダメージだが……。



連射するうちに、ダメージは2まで低下する。

復帰パターンを考えよう

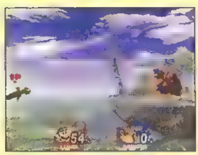
相手の攻撃でふっとばされた場合でも、空中ジャンプなどで地面に戻れば、撃墜を避けることができる。これは「復帰」と呼ばれ、バトルでもっとも重要な要素のひとつだ。使いこなしたいキャラクターを決めたら、復帰に使えそうなワザを探しておこう。



画面外にふっとばされた場合、画面の端にキャラクターのおおまかな位置が表示される。これを見ながら、復帰を狙うとよい。

【 横方向への復帰 】

空中ジャンプで可能なかぎり横に移動したあと、横方向へ突進する必殺ワザを繰り出す。その後、必殺ワザ後落下状態になるので、左右に移動して着地する場所を調整しよう。

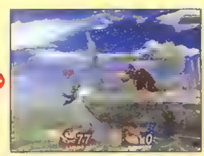




【 上方向への復帰 】

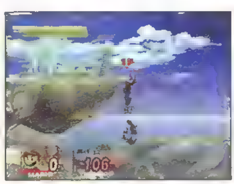
空中ジャンプで高さを稼ぎ、さらに上方向へ移動する必殺ワザを繰り出す。ガケにつかまることができればOK。相手がガケの近くで待ちかまえている場合、ガケのぼり回避などを使おう。





相手の復帰を妨害する

ただふっとばすだけでは、相手が復帰してしまうので、なかなか撃墜することができない。撃墜数を稼ぐためには、相手の復帰をじゃますることが重要だ。そのためには、空中にいる相手や、ガケにつかまった相手を叩き落とせるワザを使おう。とくに、メテオ効果のあるワザが有効。



自分が先につかまれば、相手のガケつかまりを妨害できる。



復帰してきた相手を、メテオ攻撃で叩き落とすのも有効。

アイテムの活用

バトル中、アイテムがランダムに出現する。これらのアイテムにはさまざまな効果があり、上手に活用することで、相手より優位に立つことができる。ただし、アイテムによっては、弱攻撃などの一部のアクションが使えなくなる点に注意しよう。なお、「大乱闘」「スペシャル乱闘」「かちぬけ」「トーナメント」では、アイテムが出ないように設定することもできる。

アイテムの系統

打撃系
バットや剣など、振り回して攻撃するためのアイテム。通常の攻撃より、リーチが長くなることが多い。

射撃系
ミサイルやビームなどを発射するアイテム。離れた相手を攻撃できるが、発射できる弾の数には限りがある。

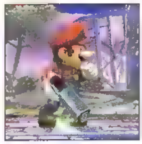
投てき系
相手に投げつけて、ダメージを与えるアイテム。一度投げたアイテムはなくなってしまうが、威力は高い。

装備系
拾ったキャラクターの体に装備されるアイテム。装備している間は、動きがすばやくなるなどの恩恵を受けられる。

状態変化系
拾ったキャラクターが巨大化したり無敵状態になったりするもの。効果は一定時間続く。拾うと不利になるものもある。

その他
上記のほかにも、蓄積ダメージが回復するものや、壊すと他のアイテムが出てくるものなど、さまざまなものがある。

拾う アイテムの近くで Ⓐ



至近距離にあるアイテムを拾う。タイミングよくボタンを押せば、落下中のアイテムや、相手が投げつけてきたアイテムもキャッチできる。

使う アイテムを持った状態で Ⓐ



拾ったアイテムを使う。相手を攻撃できるアイテムの場合は、スマッシュ攻撃などを行える場合があるので、いろいろと試してみよう。

捨てる アイテムを持った状態で Ⓐ ＋ Ⓑ



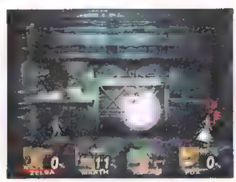
アイテムを捨てる。スティックを傾けながら捨てると、任意の方向に投げることができる。投げたアイテムで相手を攻撃することも可能だ。

状況に応じた立ち回り

バトルの際は、相手が1名か複数かによって戦い方を変える必要がある。相手が1名の場合は、すばやく攻撃できて隙の少ないワザを主力とし、相手の反撃の機会を減らそう。乱戦の場合は、多少隙が大きくても、ダメージが大きく広範囲を攻撃できるワザが主力となるだろう。



⬆1対1のときは、シールド防御や緊急回避が重要となる。



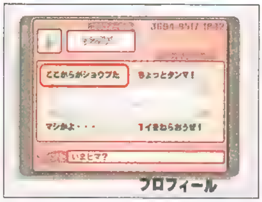
⬆乱戦時は、少し離れた位置からリーチの長い攻撃を使おう。

ニンテンドーWi-Fiコネクション

ニンテンドーWi-Fiコネクションに接続すると、遠くのプレイヤーと遊ぶことができる。
また、他のプレイヤー同士の対戦を観戦することも可能だ。

遠くのライバルと対戦

ニンテンドーWi-Fiコネクションに接続すると、遠くにいるプレイヤーとも遊ぶことができる。「フレンドと」では、1台のWiiで対戦するときとほぼ同じゲームをプレイ可能。「だれかと」では、見知らぬプレイヤーと対戦することができるが、ルールの変更などはできない。



↩「フレンドと」で対戦するときのみ、アピールでコメントを表示することができる。

【 フレンドと 】

あらかじめフレンドコードを登録したプレイヤー同士で遊ぶ。「大乱闘」で対戦するだけでなく、協力して「組み手」や「ホームランコンテスト」に挑戦することも可能だ。

【 だれかと 】

見知らぬプレイヤーと対戦する。対戦相手は、勝率の近い相手からランダムに選ばれる。「おきらく乱闘」でプレイヤーの人数が足りない場合は、コンピュータも参戦する。

大観戦でコレクションを増やそう

大観戦では、勝者を予想することでコイン(P.218)を増やせる。ステージや使用キャラクターをもとにコインを賭けよう。

なお、勝者の予想時に「ボーナスチャンス」が発生することがある。このときに予想を的中させると、配当が増えたりごほうびをもらえたりするのだ。



↑観戦後、画面の下に手に入れたシールが表示される。

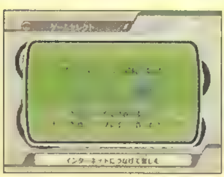


↑もらえるごほうびは、シールやフィギュア、CDなどだ。

【 Wi-Fiのオプション 】

「だれかと」で対戦した場合、参加者全員が「観戦許可」を「する」に設定していると、バトルのプレイ記録がニンテンドーWi-Fiコネクションに記録されることがある。

また、「運営サービス」を「うける」に設定すると、任天堂から写真やリプレイなどのデータが配信されるようになる。



↩運営サービスは毎日更新。今後サービス終了の場合もある。



↪配信されたデータは、「コレクション」で確認できる。

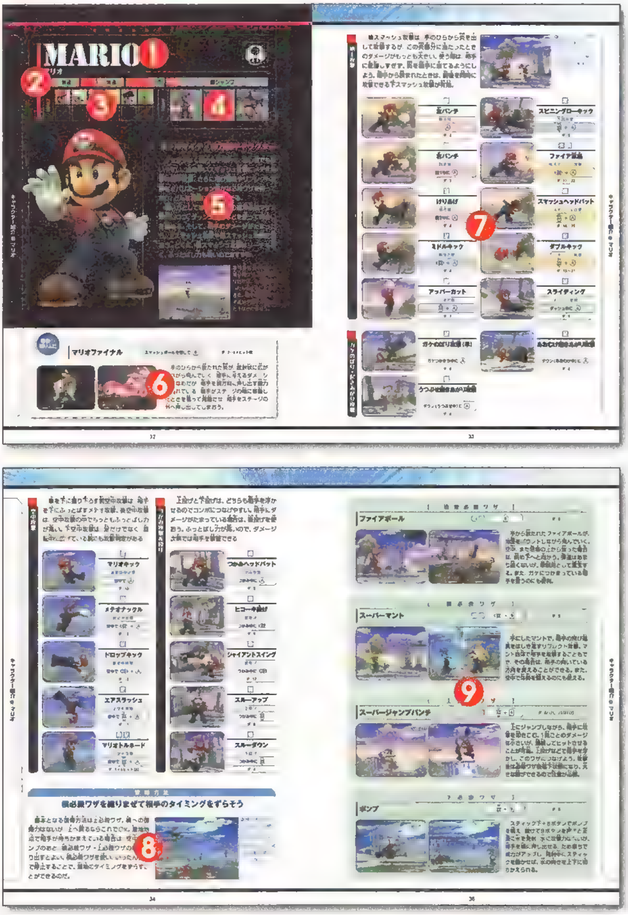


CHARACTERS

【 キャラクター紹介 】

キャラクター紹介ページの見方

キャラクター別に詳細データを掲載したページ（P.32〜191）の見方を、ここで確認しておこう。



❶ **名前**

❷ **スペック**

重さ…………………キャラクターの重さ。重いほど、攻撃を受けた際にふっとびにくくなる。

スピード…………移動時のスピード。

空中ジャンプ……空中ジャンプの回数。

能力…………………壁ジャンプや滑空など、キャラクターが使える特殊能力。

❸ **カラー**

❹ **アピール**

❺ **解説および戦い方**

❻ **最後の切りふだ**

❼ **ワザデータ**

❽ **場外からの復帰方法**

❾ **必殺ワザデータ**

ワザデータ・必殺ワザデータの見方





❶ 効果があるシールの種類

ワザのダメージを上げることができるシール。アイコンの見方については下を参照。ワザによっては、途中のアクションごとに対応するシールが異なる場合もある。なお、シールの効果が得られるのは、「亜空の使者」のみ。

❷ ワザ名

❸ ワザの種類

❹ コマンド

Wiiリモコン+ヌンチャク使用時のコマンド。なお、各コマンドは、キャラクターが右を向いている場合を想定している。

❺ 与えるダメージ

ワザの基本ダメージ。ワザのダメージは、攻撃が当たった場所によって変化することがあり、本書ではその最大値を掲載している。

【 ダメージの見方 】

4～5/1～2/1/1/1/1～2/3～4【12～16】

- 1発目のダメージ
- 2発目のダメージ
- 7発目のダメージ
- ダメージの合計値

※スマッシュ攻撃などため攻撃が可能なワザは、ためなしで使った場合と最大までためた場合の両方のダメージを記載している。

❻ ワザの解説

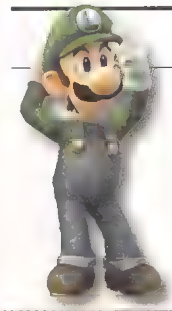
【 アイコンの見方 】

- 頭…[頭]攻撃↑
- し…[しっぽ]攻撃↑
- か…[かみつき]攻撃↑
- 火…[火炎]攻撃↑
- 草…[草]攻撃↑
- ピ…[ピクミン]攻撃↑
- 体…[体]、[スピン]攻撃↑
- 投…[投げ]攻撃↑
- 爆…[爆発]攻撃↑
- 水…[水]攻撃↑
- 暗…[暗黒]攻撃↑
- 飛…[必殺技:飛び道具系]攻撃↑
- 腕…[腕]攻撃↑
- 切…[切り裂き]攻撃↑
- エ…[エネルギー]攻撃↑
- 電…[電撃]攻撃↑
- 波…[波導]攻撃↑
- 直…[必殺技:直接系]攻撃↑
- 足…[足]攻撃↑
- 武…[武器]攻撃↑
- 魔…[魔法]攻撃↑
- 氷…[氷結]攻撃↑
- P…[PSI]攻撃↑

※[腕]攻撃↑および[足]攻撃↑は、[腕]、[足]攻撃↑でも代用可能。2種類のシールとも貼った場合は、両方の効果がワザの攻撃力にプラスされる。また、複数の種類が表記されているものも、同様に効果が重複する。

隠しキャラクター出現条件

全隠しキャラクターの出現条件を紹介しよう。「～で挑戦者として出現」と記載したものは、挑戦者として乱入してきたバトルで倒すと使用可能になるキャラクターだ。



ルイージ

P.32

●「シンプル」をコンティニューせずにクリアすると、エンディング後に挑戦者として出現。
●対戦を22試合以上行うと、挑戦者として出現。
●「亜空の使者」で仲間にする。



ロボット

●フィギュアを250種類以上集めると、次の試合後に挑戦者として出現。
●対戦を160試合以上行うと、挑戦者として出現。
●「亜空の使者」で仲間にする。



ガノンドロフ

●ゼルダまたはリンクで「シンプル」の難易度「むずかしい」以上をクリアすると、エンディング後に挑戦者として出現。
●対戦を200試合以上行うと、挑戦者として出現。
●「亜空の使者」の亜空間で、リンク＆ゼルダのフィギュアを入手してステージクリアする。



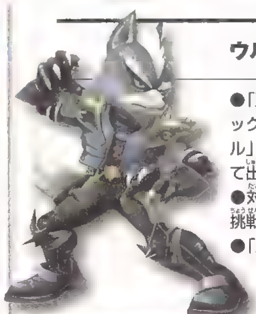
ファルコ

●「百人組み手」を最後まで勝ちぬくと、挑戦者として出現。
●対戦を50試合以上行うと、挑戦者として出現。
●「亜空の使者」で仲間にする。



トゥーンリンク

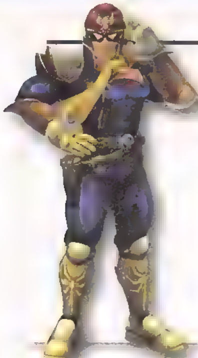
●「亜空の使者」クリア後、「シンプル」をクリアすると、エンディング後に挑戦者として出現。
●対戦を400試合以上行うと、挑戦者として出現。
●「亜空の使者」クリア後、森に出現する隠し扉の中にいるトゥーンリンクを倒す。



ウルフ

P.128

●「亜空の使者」クリア後、フォックスかファルコで「ボスバトル」をクリアすると挑戦者として出現。
●対戦を450試合以上行うと、挑戦者として出現。
●「亜空の使者」クリア後、遺跡に出現する隠し扉の中にいるウルフを倒す。



キャプテン・ファルコン

[illegible]

●「シンプル」の難易度「ふつう」以上を12分以内にクリアすると、エンディング後に挑戦者として出現。
●対戦を70試合以上行うと、挑戦者として出現。
●「亜空の使者」で仲間にする。



ネス

P.172

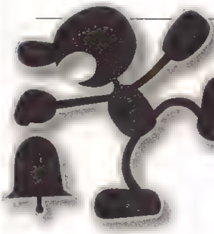
●「大乱闘」で、相手の弾を1試合で10回以上はじき返すと、試合後に挑戦者として出現。
●対戦を5試合以上行うと、挑戦者として出現。
●「亜空の使者」で仲間にする。



ルカリオ

P.154

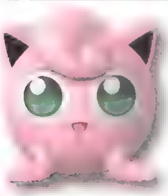
●「ターゲットをこわせ!!」を全難易度でクリアすると、挑戦者として出現。
●対戦を100試合以上行うと、挑戦者として出現。
●「亜空の使者」で仲間にする。



Mr.ゲーム&ウォッチ

[illegible]

●30人以上のキャラクターで「ターゲットをこわせ!!」をクリア(レベルはどれでもOK)。
●対戦を250試合以上行うと、挑戦者として出現。
●「亜空の使者」で仲間にする。



プリン

[illegible]

●「亜空の使者」クリア後、「イベント戦」を20個以上クリアすると、挑戦者として出現。
●対戦を350試合以上行うと挑戦者として出現。
●「亜空の使者」クリア後、湿地に出現する隠し扉の中にいるプリンを倒す。



スネーク

[illegible]

●ステージ「シャドーモセス島」で対戦を15試合以上行うと、試合後に挑戦者として出現。
●対戦を130試合以上行うと、挑戦者として出現。
●「亜空の使者」で仲間にする。



マルス

[illegible]

●「シンプル」をクリアすると、エンディング後に挑戦者として出現。
●対戦を10試合以上行うと、挑戦者として出現。
●「亜空の使者」で仲間にする。



ソニック

[illegible]

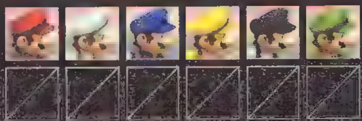
●「シンプル」をクリアしたキャラクターが10名に達すると、クリア後に挑戦者として出現。
●対戦の「のべプレイ時間」が10時間以上になると、次の試合後に挑戦者として出現。
●対戦を300試合以上行うと、挑戦者として出現。
●「亜空の使者」で仲間にする。

※対戦とは、大乱闘、スペシャル乱闘、かちぬけ、トーナメントの4つを意味している

MARIO
マリオ

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
普通	普通	1回	壁ジャンプ

COLOR



APPEAL

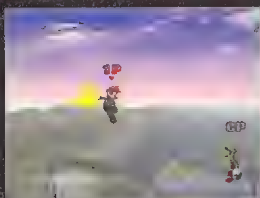




オールマイティの万能キャラクター

クセが少なく能力も平均的で、初心者でも扱いやすい。出の早いスマッシュ攻撃にメテオ攻撃の空中攻撃、さらに飛び道具やリフレクト攻撃などバリエーション豊かな必殺ワザを持っており、どんな局面にも対応できる。

戦い方としては、飛び道具の通常必殺ワザで牽制しつつ、ダッシュ攻撃などを使って間合いを詰める。そして、相手のダメージがたまったら、上スマッシュ攻撃や横スマッシュ攻撃を狙おう。とくに、横スマッシュ攻撃はリーチも長く、ふっとばし力も高いのでおすすめ。



[illegible]

最後の切りふだ

マリオファイナル

スマッシュボールを壊して B | ダ:2~3×ヒット数





手のひらから放たれた炎が、放射状に広がりながら飛んでいく。相手に与えるダメージは少なめだが、相手を横方向に押し出す能力に優れている。相手がステージの端に移動したときを狙って発動させ、相手をステージの外へ押し出してしまおう。

地上攻撃

横スマッシュ攻撃は、手のひらから炎を出して攻撃するが、この炎部分に当たったときのダメージがもっとも大きい。使う際は、相手に密着しすぎず、炎を相手に当てるようにしよう。相手から挟まれたときは、前後を同時に攻撃できる下スマッシュ攻撃が有効。



←このように、炎の部分を相手にヒットさせよう。なお、このワザは、少し離れた状態でも相手にヒットする。



腕
左パンチ
弱攻撃1
Ⓐ
ダ：3



足
スピニングローキック
下強攻撃
↓ + Ⓐ
ダ：5



腕
右パンチ
弱攻撃2
弱1中にⒶ
ダ：2



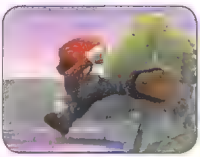
火 腕
ファイア掌底
横スマッシュ攻撃
→ + Ⓐ
ダ：17～23



足
けりあげ
弱攻撃3
弱2中にⒶ
ダ：4



頭
スマッシュヘッドバット
上スマッシュ攻撃
↑ + Ⓐ
ダ：14～19



足
ミドルキック
横強攻撃
→ + Ⓐ
ダ：8



足
ダブルキック
下スマッシュ攻撃
↓ + Ⓐ
ダ：15～21



腕
アッパーカット
上強攻撃
↑ + Ⓐ
ダ：7



足
スライディング
ダッシュ攻撃
ダッシュ中にⒶ
ダ：9

ガケのぼり・起きあがり攻撃



足
ガケのぼり攻撃(早)
ガケつかまり中にⒶ
ダ：8



足
あおむけ起きあがり攻撃
ダウン(あおむけ中)にⒶ
ダ：6



腕
うつぶせ起きあがり攻撃
ダウン(うつぶせ中)にⒶ
ダ：6

空中攻撃

拳を下に振り下ろす前空中攻撃は、相手を下にふっとばすメテオ攻撃。後空中攻撃は、空中攻撃の中でもっともふっとばし力が高い。下空中攻撃は、足だけでなく、回転中に広げている腕にも攻撃判定がある。



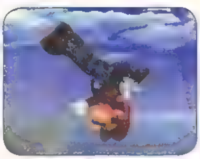
足
マリオキック
通常空中攻撃
空中で Ⓐ
ダ：10



腕
メテオナックル
前空中攻撃
空中で → + Ⓐ
ダ：13



足
ドロップキック
後空中攻撃
空中で ← + Ⓐ
ダ：12



足
エアスラッシュ
上空中攻撃
空中で ↑ + Ⓐ
ダ：11



体 足
マリオトルネード
下空中攻撃
空中で ↓ + Ⓐ
ダ：1×5ヒット［5］

つかみ攻撃&投げ

上投げと下投げは、どちらも相手を浮かせるのでコンボにつなげやすい。相手にダメージがたまっている場合は、後投げを使おう。ふっとばし力が高いので、ダメージ次第では相手を撃墜できる。



頭
つかみヘッドバット
つかみ攻撃
つかみ中に Ⓐ
ダ：3



投
ヒコーキ投げ
前投げ
つかみ中に →
ダ：9



投
ジャイアントスイング
後投げ
つかみ中に ←
ダ：12



投
スルーアップ
上投げ
つかみ中に ↑
ダ：8

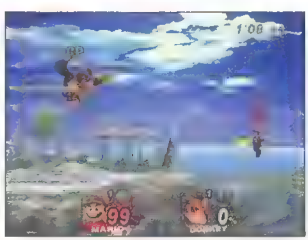


投
スルーダウン
下投げ
つかみ中に ↓
ダ：6

復帰方法

横必殺ワザを織りまぜて相手のタイミングをずらそう

基本となる復帰方法は上必殺ワザ。横への復帰力はないが、上へ戻るならこれでOK。着地地点で相手が待ちかまえている場合は、空中ジャンプのあと、横必殺ワザ→上必殺ワザの順に繰り出すとよい。横必殺ワザを使い、いったん空中で停止することで、着地のタイミングをずらすことができるのだ。



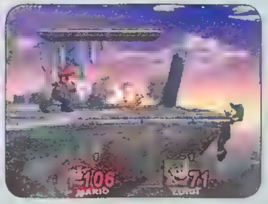
⊖横必殺ワザ→上必殺ワザの順に繰り出せば、上必殺ワザだけを使った場合よりも、横への移動距離が少しだけ伸びる。

【　通常必殺ワザ　】

ファイアボール

火 飛 | B | ダ:5





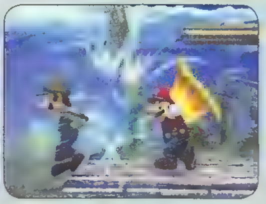
手から放たれたファイアボールが、地面をバウンドしながら飛んでいく。空中、また足場の上から放った場合は、斜め下へと向かう。弾速はあまり速くないが、牽制用として重宝する。また、ガケにつかまっている相手を狙うのにも便利。

【　横必殺ワザ　】

スーパーマント

武 直 | ←→ + B | ダ:5





手にしたマントで、相手の飛び道具をはじき返すリフレクト攻撃。マント自体で相手を攻撃することもでき、その場合は、相手の向いている方向を変えることができる。また、空中で体勢を整えるのにも使える。

【　上必殺ワザ　】

スーパージャンプパンチ

腕 直 | ↑ + B | ダ:5/1/1/1/1/3[12]



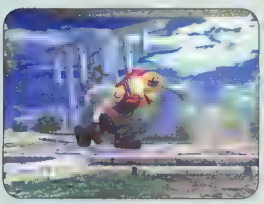


上にジャンプしながら、相手に攻撃を叩きこむ。1発ごとのダメージは小さいが、連続してヒットさせることが可能。上投げなどで相手を浮かし、このワザにつなげよう。攻撃後は必殺ワザ後落下状態になり、大きな隙ができるので注意が必要。

【　下必殺ワザ　】

ポンプ

↓ + B | ダ:0





スティック下+Bボタンでポンプを構え、続けてBボタンを押すと正面に水を発射。水に攻撃力はないが、相手を横に押し出せる。ため撃ちで威力がアップし、発射中にスティックを動かせば、水の向きを上下に切りかえられる。

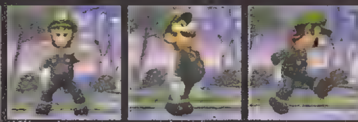
LUIGI
ルイージ

普通	普通	1回	しゃがみ歩き

COLOR



APPEAL





見かけはマリオと似ているが違いは？

ワザはマリオと似たものが多いが、スーパージャンプパンチやルイージロケットなど、一部にクセの強いワザを持っている。ワザ以外の違いとしては、ジャンプ力がマリオより高く、移動中によく転ぶ点などがあげられる。

戦う際は通常必殺ワザで牽制しつつ、横スマッシュ攻撃などでダメージを蓄積。ダメージがたまったら、上必殺ワザを相手に密着して繰り出してふっとばそう。他のキャラクター同士が戦っているところを、離れた場所から横必殺ワザで狙うという手もある。

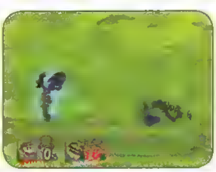


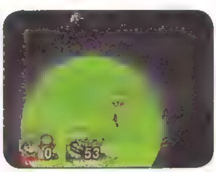
下アピールには、攻撃判定がある。ルイージの足が当たると、相手を上にふっとばせるのだ。ただし、リーチが非常に短く、ワザの出も遅いので当てるのは難しい。

最後の切りふだ

ネガティブゾーン

スマッシュボールを壊して B ｜ ダ：毎秒1(ゾーン内にいる間のみ)

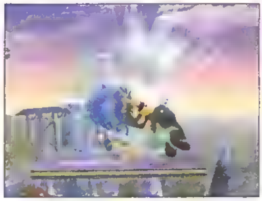




踊り出し、周囲にネガティブゾーン(緑色の円)を発生させる。対戦相手がこのゾーンに入るとダメージを受け、攻撃力やスピードのダウン、さらにふっとびやすくなるなどの状態異常がランダムに発生。なお、ネガティブゾーンは、時間がたつにつれて小さくなる。

地上攻撃

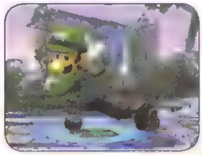
横スマッシュ攻撃は、ワザの出が早くふっとばし力も高いので、使い勝手がよい。ちなみに、このワザは、入力後にスティックを傾けることで上下への打ち分けが可能。上スマッシュ攻撃は、頭を後ろに反らせる際にも攻撃判定が発生し、背後の相手も攻撃できる。



⊖背後の相手に、上スマッシュ攻撃がヒット。相手はルイージの前方にふっとばされるので、そこを追撃しよう



腕
左パンチ
弱攻撃1
Ⓐ
ダ:3



足
かかとげり
下強攻撃
↓ + Ⓐ
ダ:9



腕
右パンチ
弱攻撃2
弱1中に Ⓐ
ダ:2



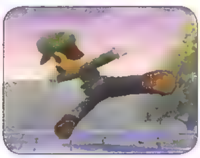
切 腕
地獄突き
横スマッシュ攻撃
→ + Ⓐ
ダ:14〜19



体
どんけつ
弱攻撃3
弱2中に Ⓐ
ダ:5



頭
スマッシュヘッドバット
上スマッシュ攻撃
↑ + Ⓐ
ダ:15〜21



足
ミドルキック
横強攻撃
→ + Ⓐ
ダ:10



足
ダブルキック
下スマッシュ攻撃
↓ + Ⓐ
ダ:16〜22



腕
ねこパンチ
上強攻撃
↑ + Ⓐ
ダ:9

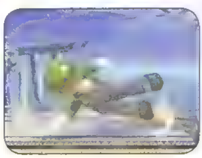


腕
ぽこぽこパンチ
ダッシュ攻撃
ダッシュ中に Ⓐ
ダ:1×6ヒット/2[8]

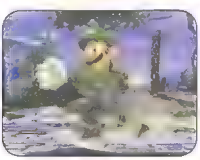
ガケのぼり・起きあがり攻撃



足
ガケのぼり攻撃(早)
ガケつかまり中に Ⓐ
ダ:8



足
あおむけ起きあがり攻撃
ダウン(あおむけ中)に Ⓐ
ダ:6



腕
うつぶせ起きあがり攻撃
ダウン(うつぶせ中)に Ⓐ
ダ:6

空中攻撃

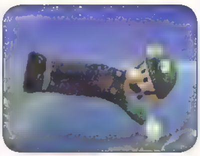
ふっとばし力がいちばん高いのは、通常空中攻撃。前空中攻撃は、ワザの出が早く隙も小さい。上空中攻撃は、前と上だけでなく、背後の相手へも攻撃可能。ただし、背後の場合は与えるダメージが少ない。



足
ルイージキック
通常空中攻撃
空中で Ⓐ
ダ：14



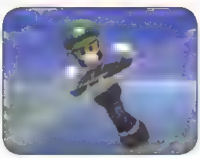
腕
脳天チョップ
前空中攻撃
空中で ＋ Ⓐ
ダ：10



足
後方ドロップキック
後空中攻撃
空中で ＋ Ⓐ
ダ：12



足
エアスラッシュ
上空中攻撃
空中で ＋ Ⓐ
ダ：13



足
ドリルキック
下空中攻撃
空中で ＋ Ⓐ
ダ：11

つかみ攻撃&投げ

ふっとばし力が高いのは後投げ。振り回している相手にも攻撃判定があり、複数の相手を攻撃できるので、乱戦時に使うのも手。上投げと下投げは、どちらも相手を上に放り投げるのでコンボをつなげやすい。



頭
つかみヘッドバット
つかみ攻撃
つかみ中に Ⓐ
ダ：3



投
ヒコーキ投げ
前投げ
つかみ中に
ダ：9



投
ジャイアントスイング
後投げ
つかみ中に
ダ：12



投
スルーアップ
上投げ
つかみ中に
ダ：8



投
スルーダウン
下投げ
つかみ中に
ダ：6

復帰方法

状況に合わせて必殺ワザを使い分けよう

基本となるのはジャンプ力のある上必殺ワザだが、横必殺ワザおよび下必殺ワザも復帰に利用することができる。とくに、横必殺ワザは横への移動距離が長いので、横方向にふっとばされたときに有効。ただし、ため中も落下は止まらないので、高度が足りないと、そのまま落ちてしまうので注意が必要だ。



⊖場合によっては、横必殺ワザでガケに突き刺さることも。この場合は、カケを登って復帰が可能だ。

【 通常必殺ワザ 】

ファイアボール

火 飛 | B | ダ：6




手から緑色のファイアボールを放つ。マリオの通常必殺ワザと異なり、炎の弾が地面に対して平行に飛んでいくので、空中にいる相手にもヒットさせやすい。相手との間合いを詰めたい場合に、牽制用として使うとよいだろう。

【 横必殺ワザ 】

ルイージロケット

火 吹 直 | ←→ + B | ダ：5〜26

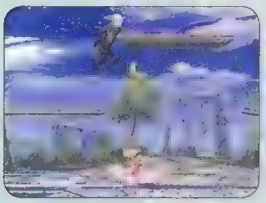
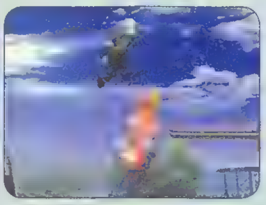



横にふっとんでいき、体当たりをくらわせる。ため撃ちが可能で、長くためるほど威力が上がり、飛行距離も長くなる。また、1/8の確率で「暴発」することもある。暴発の際は、威力が通常時よりアップ。軌道も変わり、斜めに上昇する。

【 上必殺ワザ 】

スーパージャンプパンチ

前半 火 吹 直 | 後半 吹 直 | ↑ + B | ダ：通常1 地上で密着25 空中で密着20

モーションは、マリオの上必殺ワザと同じ。普通に当てた場合はダメージを1%しか与えられないが、相手に密着して当てると、「ファイアジャンプパンチ」となり、与えるダメージが大幅にアップ。さらにふっとばし力も上がる。

【 下必殺ワザ 】

ルイージサイクロン

体 直 | ↓ + B | ダ：2/2/2/2/4【12】

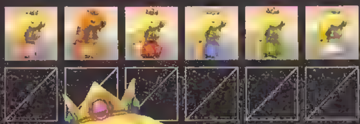



回転して周囲の相手にダメージを与える。コマンド入力後にスティックを左右に倒せば、回転しながら左右に移動もできる。また、Bボタンを連打すれば、上昇することも可能だ。上昇中も左右に動けるので、空中での移動にも使うことができる。

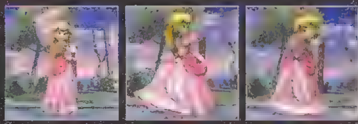
PEACH
ピーチ

[illegible]	やや軽い	[illegible]	やや遅い	[illegible]	1回	[illegible]	浮遊

COLOR



APPEAL





ヒット&アウェイで好機を狙え!

復帰力は高いがふっとばされやすいので、乱戦に飛びこむよりヒット&アウェイ戦法を心がけよう。下必殺ワザで野菜を引っこ抜いて相手に投げ、それを追うようにダッシュ攻撃。さらに、弱攻撃や投げなどをつなげてダメージを与えよう。相手を撃墜するなら、ふっとばし力がきわめて高い上スマッシュ攻撃が有効。浮遊の能力を活かし、復帰してくる相手を狙うのも手だ。上スマッシュ攻撃のほかにも、上強攻撃や上必殺ワザなど、上方向への攻撃に優れているので、なるべくステージの下側で戦おう。

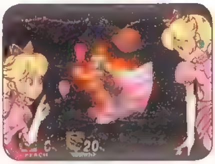


◀[illegible]

最後の切りふだ

ピーチブラッサム

スマッシュボールを壊して B	ダ:40





相手に睡眠効果のあるダメージを与え、さらに画面内に多数のモモ(効果5%の回復アイテム)を降らせる。ダメージや睡眠効果は、ピーチに近いほど強い。眠っている者の中に蓄積ダメージの多い者がいたら撃墜を狙い、いない場合はモモで自らを回復しよう。

地上攻撃

ワザの出の早さを活かし、ダッシュ攻撃から弱攻撃などをつなげ、手数で相手を上回りたい。牽制には、リーチが長く、相手を浮かせられる下強攻撃が便利。相手のダメージが蓄積したら、ふっとばし力のきわめて強力な上スマッシュ攻撃で撃墜を狙おう。



⊖横スマッシュ攻撃は、ランダムに武器が変化。ふっとばし力はテニスラケットがもっとも高く、リーチはゴルフクラブがもっとも長い。



腕
ロイヤルびんた
弱攻撃1
Ⓐ
ダ：3



腕
ロイヤル往復びんた
弱攻撃2
弱1中に Ⓐ
ダ：3



足
カンカンキック
横強攻撃
+ Ⓐ
ダ：13



腕
ヘディングクラウン
上強攻撃
+ Ⓐ
ダ：13



腕
エレガント足もとすくい
下強攻撃
+ Ⓐ
ダ：10



武
ピーチスマッシュ
横スマッシュ攻撃
+ Ⓐ
ダ：フライパン 18〜25
ゴルフクラブ 15〜21
テニスラケット 12〜16



腕
オルゴールダンス
上スマッシュ攻撃
+ Ⓐ
ダ：17〜23



切 体
ドレスエッジ
下スマッシュ攻撃
+ Ⓐ
ダ：5〜7/5〜7/5〜7【15〜21】



切 腕
レディープッシュ
ダッシュ攻撃
ダッシュ中に Ⓐ
ダ：4/4【8】

ガケのぼり・起きあがり攻撃



体
ガケのぼり攻撃（早）
ガケつかまり中に Ⓐ
ダ：6



足
うつぶせ起きあがり攻撃
ダウン（うつぶせ中）に Ⓐ
ダ：6



足
あおむけ起きあがり攻撃
ダウン（あおむけ中）に Ⓐ
ダ：6

空中攻撃

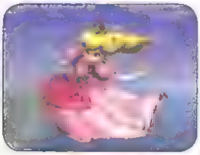
浮遊ができるので、相手の復帰を迎撃しやすい。当てやすく、ふっとばし力もそこそこある前空中攻撃で、相手の復帰をじゃましましょう。地面に倒れた相手には、小ジャンプからの下空中攻撃で追撃が可能。



腕
ピーチスピン
通常空中攻撃
空中で Ⓐ
ダ：13



武
クラウンナックル
前空中攻撃
空中で → + Ⓐ
ダ：15



体
スカイヒップ
後空中攻撃
空中で ← + Ⓐ
ダ：14



足
ギリギリハイキック
上空中攻撃
空中で ↑ + Ⓐ
ダ：13



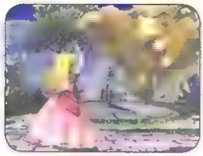
足
スーパーピストンキック
下空中攻撃
空中で ↓ + Ⓐ
ダ：3/3/3/5［14］

つかみ攻撃&投げ

つかみの出は早いが、リーチは短め。投げを狙う場合は、十分相手に接近しておくこと。相手をつかんだあとは、上投げがおすすめ。相手を浮かせ、上スマッシュ攻撃や上必殺ワザをつなげるとよい。



足
ヒールスタンプ
つかみ攻撃
つかみ中に Ⓐ
ダ：2



投 腕
ロイヤルびんた飛ばし
前投げ
つかみ中に →
ダ：2/8［10］



投 体
アイアンヒップ
後投げ
つかみ中に ←
ダ：2/9［11］



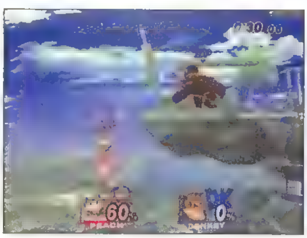
投 腕
ハンドトス
上投げ
つかみ中に ↑
ダ：2/6［8］



投
ピーチドロップ
下投げ
つかみ中に ↓
ダ：0/7［7］

浮遊&ピーチパラソルでエレガントに復帰

ピーチの空中ジャンプは、ジャンプボタンを押し続けることで、およそ3秒間浮遊することが可能。この浮遊中にスティックを横に倒し、足場へなるべく近づこう。ただし、空中ジャンプをしても上方向へはあまり上昇できないので注意。上方向へ復帰するには、上必殺ワザのピーチパラソルを活用するのがおすすめ。

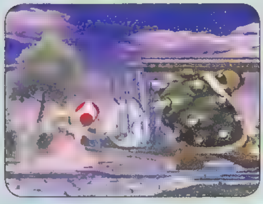


⊖浮遊とピーチパラソルを組み合わせれば、横方向への復帰は万全。上へ復帰する際は、浮遊で地面になるべく近づいてからピーチパラソルを使うとよい

【通常必殺ワザ】

キノピオガード

飛 | B | ダ：3×6ヒット[18]

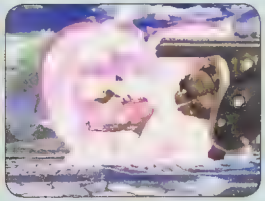



キノピオを目の前に出すカウンター攻撃。相手の攻撃がキノピオに当たると、キノピオが胞子を噴き出してダメージを与える。キノピオに当たる前にピーチに攻撃が当たるとカウンターが発動しないので、相手から少し離れた位置で出すとよい。

【横必殺ワザ】

ピーチボンバー

体 直 | → + B | ダ：15

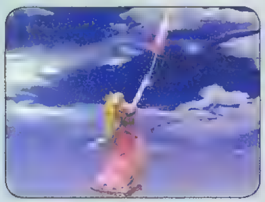
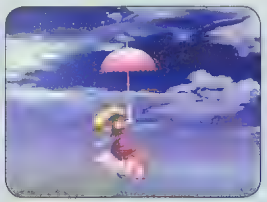



ヒップアタックで攻撃。相手にぶつかると、反動でピーチの体が宙に浮き、その状態から他の攻撃や空中ジャンプができる。ピーチのワザの中では、単発のわりにダメージが高め。移動距離が長いので当てやすいが、地面から落ちないように注意。

【上必殺ワザ】

ピーチパラソル

武 直 | 傘 武 隙 直 | ↑ + B | ダ：上昇中5/1/1/1/4[12] 下降中3

傘を突き上げつつ上昇した後、傘を広げてふわふわ下降する。下降中は、スティックの上下で傘の開閉が可能。攻撃判定が傘にあるので、傘を閉じると攻撃できなくなるが、降下速度は増す。空中移動に優れているので、復帰にも便利なワザだ。

【下必殺ワザ】

野菜ひっこ抜き

武 飛 | ↓ + B | ダ：5～39




地上にいるときのみ、野菜を引っこ抜く。野菜はAボタンで投げることができ、相手との距離が近いほどダメージが高い。さらに、野菜の表情によってもダメージが変化。なお、ビームソードやボムへい、どせいさんを引っこ抜くこともある。

KOOPA

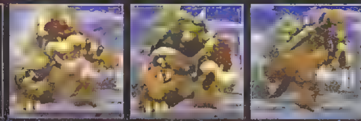
クッパ

重い	遅い	1回	しゃがみ歩き

COLOR



APPEAL





破壊力抜群の超重量級ファイター

ふっとびにくさは全キャラクター中トップ。そのぶん歩行が遅くジャンプも低い。体が大きいので、乱戦に巻きこまれるとダメージを受けがち。出の早いワザも少ないので、乱戦の場合は無理に戦わず、緊急回避で逃げるほうがよい。バトルでは、中距離からの通常必殺ワザや、近距離からの弱攻撃1・2で相手のダメージを蓄積。その後、横スマッシュ攻撃や下強攻撃、上空中攻撃で相手の撃墜を狙おう。

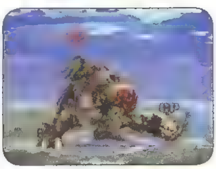


←攻撃力が高いので相手を撃墜しやすいのが魅力。ただし、体が大きく相手の攻撃が当たりやすい。ガードや緊急回避を駆使してダメージを抑えよう。

ギガクッパ変身

スマッシュボールを壊して B | ワザによって異なる





巨大なギガクッパに変身。通常時と同じワザを使用でき、そのダメージが強化されている。攻撃されるとダメージを受けるが、のけぞらなくなるのが魅力。積極的に攻撃し、相手を撃墜しよう。ただし、スマートボムなどの攻撃で動きが止まることがある。

地上攻撃

全体的にリーチは短め。近くの敵には隙の少ない弱攻撃1・2で、少し離れた敵にはリーチが長めの横強攻撃で攻めるとよい。下強攻撃や上・横スマッシュ攻撃は、ふっとばし力が強いのが魅力。乱戦なら、前後に攻撃可能な下スマッシュ攻撃が頼りになる。



撃墜を狙う場合、横スマッシュ攻撃がおすすめ。最大までためたときのふっとばし力は絶大だ。出るまでの隙を補うために、相手から離れた位置で使うとよい



切 腕

左ひっかき

弱攻撃1

Ⓐ

ダ：5



頭

ブルヘッド

横スマッシュ攻撃

+ Ⓐ

ダ：10～14/23～32



切 腕

右ひっかき

弱攻撃2

弱1中に Ⓐ

ダ：5



切 体

ライジングスパイク

上スマッシュ攻撃

+ Ⓐ

ダ：20～28



腕

クッパ裏拳

横強攻撃

+ Ⓐ

ダ：11



切 体

バズソー

下スマッシュ攻撃

+ Ⓐ

ダ：2/2～3×5ヒット/9～12［21～29］



切 腕

天井ひっかき

上強攻撃

+ Ⓐ

ダ：12



頭

コンボイタックル

ダッシュ攻撃

ダッシュ中に Ⓐ

ダ：11



切 腕

よせあつめひっかき

下強攻撃

+ Ⓐ

ダ：14/11［25］

ガケのぼり・起きあがり攻撃



体

ガケのぼり攻撃（早）

ガケつかまり中に Ⓐ

ダ：8



腕

あおむけ起きあがり攻撃

ダウン（あおむけ中）に Ⓐ

ダ：6



体 足

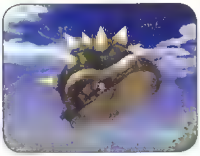
うつぶせ起きあがり攻撃

ダウン（うつぶせ中）に Ⓐ

ダ：6

空中攻撃

前空中攻撃は隙が少なく、相手の懐に飛びこむのにうってつけ。上空中攻撃は、ふっとばし力が非常に強く、相手の撃墜を狙いやすい。後空中攻撃は、ダメージは高めだが着地時に転倒するのが難点。



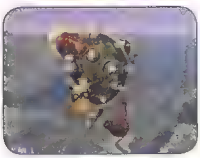
体
ジャイロスコープ
通常空中攻撃
空中で Ⓐ
ダ：13



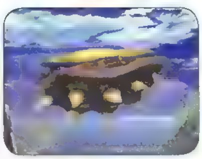
切 腕
ジャンプひっかき
前空中攻撃
空中で → + Ⓐ
ダ：13



切 体
スパイクボンバー
後空中攻撃
空中で ← + Ⓐ
ダ：15



頭
ヘディング
上空中攻撃
空中で ↑ + Ⓐ
ダ：17



切 体
スクラブブラシ
下空中攻撃
空中で ↓ + Ⓐ
ダ：3×5ヒット/2【17】

つかみ攻撃&投げ

ダメージは少なめだが、相手との間合いを開けられるのが利点。投げで距離をとり、通常必殺ワザなどのリーチの長い攻撃を当てよう。乱戦時は、つかんでいない相手にも攻撃の当たる上投げがおすすめ。



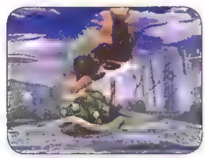
頭
つかみヘッドバット
つかみ攻撃
つかみ中に Ⓐ
ダ：3



投
スリングショット
前投げ
つかみ中に →
ダ：10



投
バックスルー
後投げ
つかみ中に ←
ダ：10



投 切 体
フレッシュミキサー
上投げ
つかみ中に ↑
ダ：1×8ヒット/2【10】

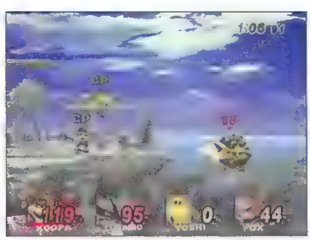


体
ヘビープレス
下投げ
つかみ中に ↓
ダ：12/0【12】

復帰方法

空中ジャンプの頂点でスピニングシェル

空中ジャンプから上必殺ワザのスピニングシェルを出すのが、復帰の基本。ただし、クッパのジャンプは低いので、上への復帰が難しい。なるべく空中ジャンプの頂点で上必殺ワザを出そう。スピニングシェルは、それほど上昇はできないが、横への移動距離は長め。出したらスティックを横に倒し、移動距離を伸ばそう。



⊖クッパの復帰のカギを握るのがスピニングシェル。なるべく高い位置で出せるように、タイミングを見きわめよう。

【 通常必殺ワザ 】

クッパブレス

火 飛 | B | ダ:2×ヒット数





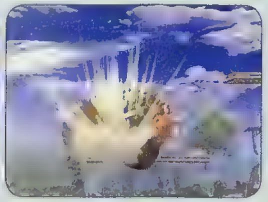
Bボタンを押している間、炎を吐き続ける。射程がそこそこあるので、中距離からの牽制におすすめ。ただし、連続して吐くと、徐々に炎の勢いが弱まって射程も短くなる。クッパブレスを吐くのをやめれば、少しずつ炎の勢いを回復できる。

【 横必殺ワザ 】

ダイビングプレス

体 直 (「亜空の使者」のみ攻撃判定あり) つかみ 切 殴 直 | ⇔ + B | ダ:18





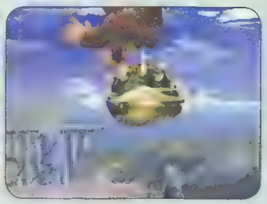
振った爪のリーチ内の相手をつかまえてジャンプし、地面に押しつぶす。つかみワザの一種なのでガードは不能。ジャンプ中は無敵というわけではなく、他の相手から攻撃を受ける。「亜空の使者」の場合のみ、振った爪にも攻撃判定がある。

【 上必殺ワザ 】

スピニングシェル

切 体 直 | ↑ + B | ダ:地上11/5×ヒット数、空中10/3×5/2×ヒット数





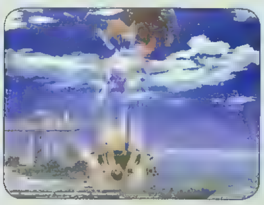
こうら状態でスピンして攻撃。多段ヒットによる大量ダメージを期待できる。地上では隙が少なく、乱戦からの脱出に便利。空中で出した場合、着地時に落下距離に応じて隙ができる。途中の足場に着地するなどして、隙を最小限に抑えよう。

【 下必殺ワザ 】

クッパドロップ

体 直 | ↓ + B | ダ:地上発動時4、下降中20





空中から勢いよく落下して攻撃。とくに下降中はダメージが高く、ふっとばし力も強い。ただし、着地後の硬直時間が長いのが難点。相手にガードされると隙だらけになる。乱戦中のところに飛びこむなど、相手の不意をつくタイミングで使おう。

DONKEY KONG DK

ドンキーコング

重さ	重い	スピード	やや早い	[illegible]	1回	[illegible]	なし

COLOR



APPEAL





密林の王者はパワーで圧倒！

ダメージとふっとばし力に優れたワザを多く持つ、パワー型ファイター。重いアイテムも軽々と運ぶことが可能。ふっとばされにくいわりには移動速度が水準以上なので、非常に扱いやすい。リーチの長いワザが多いので、少し間合いをあけて戦うのが基本。相手を撃墜する際は、横スマッシュ攻撃や通常必殺ワザが有効。これらを最大までためてから攻撃を当てれば、相手の蓄積ダメージが50%程度でも撃墜を狙うことができる。



[illegible]

最後の切りふだ

タルコンガビート

スマッシュボールを壊して B | ダ：2〜14×ヒット数

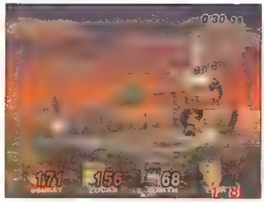




タルコンガを叩いて衝撃波を放つ。曲のリズムに合わせてAボタンを押すと、攻撃範囲と威力が増す。Aボタンを押すタイミングは、ドンキーコングがコンガを叩こうとするときが目安。発動中は無敵だが移動できず、画面外に出ると撃墜になるので注意しよう。

地上攻撃

牽制には、ワザの出の早い弱攻撃1・2と下強攻撃が最適。スマッシュ攻撃はどれもふっとばし力が高く、相手を撃墜するワザには困らない。とくに横スマッシュ攻撃は、リーチが長くてダメージが高いうえ、ガケにつかまっている相手にも当たる強力なワザだ。



←もっともふっとばし力が高いのは、上スマッシュ攻撃。足場の上に相手がいたら、積極的に当てにいこう。ただし、攻撃範囲は狭いので正確に狙うこと。



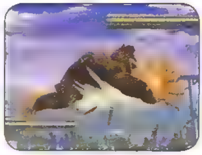
腕

ジャブ

弱攻撃1

Ⓐ

ダ：4



腕

ダイナクラップ

横スマッシュ攻撃

＋Ⓐ

ダ：20〜28



腕

アッパー

弱攻撃2

弱1中に Ⓐ

ダ：6



腕

ジャンボプレス

上スマッシュ攻撃

＋Ⓐ

ダ：18〜25



腕

コンゴアックス

横強攻撃

＋Ⓐ

ダ：10



腕

ツインビート

下スマッシュ攻撃

＋Ⓐ

ダ：17〜23



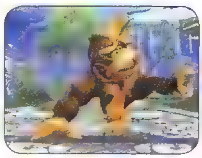
腕

くもの巣はらい

上強攻撃

＋Ⓐ

ダ：9



足

アイアンキック

ダッシュ攻撃

ダッシュ中に Ⓐ

ダ：11



腕

ロースラップ

下強攻撃

＋Ⓐ

ダ：8

ガケのぼり・起きあがり攻撃



体

ガケのぼり攻撃（早）

ガケつかまり中に Ⓐ

ダ：8



腕

あおむけ起きあがり攻撃

ダウン（あおむけ中）に Ⓐ

ダ：6



腕

うつぶせ起きあがり攻撃

ダウン（うつぶせ中）に Ⓐ

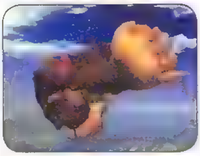
ダ：6

空中攻撃

ダメージとふっとばし力が両方高い前空中攻撃と、リーチの長い後空中攻撃が便利。とくに、前空中攻撃は、拳の下側を相手に当てるとメテオ効果がある。ただし、出が遅いので早めにボタンを入力しよう。



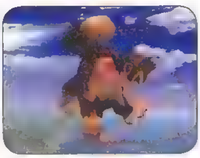
体
ドンキーラリアット
通常空中攻撃
空中で Ⓐ
ダ：11



腕
ハンマーナックル
前空中攻撃
空中で → ＋ Ⓐ
ダ：16



足
コングロケット
後空中攻撃
空中で ← ＋ Ⓐ
ダ：13



頭
エアヘッドバット
上空中攻撃
空中で ↑ ＋ Ⓐ
ダ：14



足
エアスタンピード
下空中攻撃
空中で ↓ ＋ Ⓐ
ダ：16

つかみ攻撃&投げ

前投げをすると、相手をかつぐことができる。かついだまま移動可能なので、ダメージ効果のある仕掛けに向かって投げたりしよう。上投げは、投げた後、上空中攻撃や上必殺ワザにつなげやすいので便利。



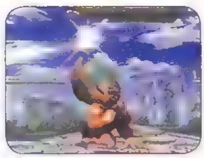
腕
つかみチョップ
つかみ攻撃
つかみ中に Ⓐ
ダ：3



投
リフティング
前投げ
つかみ中に →
ダ：かつぎ0、投げ8



投
ダイレクトスルー
後投げ
つかみ中に ←
ダ：11



投
ココナッツリフト
上投げ
つかみ中に ↑
ダ：9

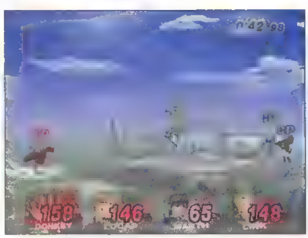


投
パイルドロップ
下投げ
つかみ中に ↓
ダ：7

復帰方法

スピニングコングで地面をめざす

復帰の際は、空中ジャンプと上必殺ワザのスピニングコングを用いるのが基本。スピニングコングを出すと、着地まで空中ジャンプをできないので、必ずスピニングコングより先に空中ジャンプをすること。また、スピニングコングはあまり上昇しないので、できるだけ空中ジャンプの頂点でワザを出すようにしよう。

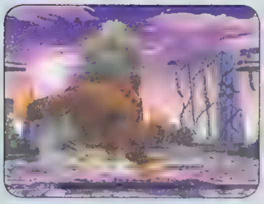


⊖スピニングコングは、横方向の移動距離は長いが、縦方向にはそれほど上昇できない。なるべく高い位置で上必殺ワザを出すことが重要だ。

【 通常必殺ワザ 】

ジャイアントパンチ

腕 直 | B | ダ：10〜28




Bボタンで腕を回してため始め、再度ボタンを押すとパンチを放つ。タメは左右への移動や、シールドを張ると中断できる。最大までためると頭に湯気が出る。最大ではダメージもふっとばし力も絶大なので、常に最大ため状態にしておきたい。

【 横必殺ワザ 】

ドンキーヘッドバット

頭 直 | → + B | ダ：10




強烈な頭突き攻撃。相手が地上にいる場合、地面や足場に埋めることもできる。このワザで相手を埋めて足止めし、ジャイアントパンチなどの強力なワザへつなげるとよい。空中にいる相手への、メテオ攻撃としても使えるのが便利。

【 上必殺ワザ 】

スピニングコング

体 直 | ↑ + B | ダ：地上5×ヒット数、空中10/5×5ヒット/2×ヒット数




体を回転させて攻撃する多段ヒットワザ。多段ヒットさせれば大量ダメージが期待できる。空中のほうが比較的ダメージが大きめで、回転中にスティックを倒すと左右に移動可能。地上では前方へのみ移動でき、乱戦からの脱出時に重宝する。

【 下必殺ワザ 】

ハンドスラップ

直 | ↓ + B | ダ：14




手で地面を叩き、衝撃波によってダメージを与える。地面を叩く必要があるので、空中で出しても効果はない。連続ヒットこそしないが、1発のダメージは大きめ。前後の広い範囲に攻撃が可能なので、乱戦時に相手を遠ざけたいときに有効。

DIDDY KONG

DK

ディディーコング

やや軽い	やや早い	1回	壁ジャンプ、壁はりつき、しゃがみ歩き

COLOR



APPEAL





手数と撹乱で活路を見出せ！

動きがすばやくジャンプも高いので、小回りがきく。一撃の攻撃力は他のキャラクターと比べて低いので、攻撃を数多く当てて活路を見出そう。リーチが短めなので、まずはダッシュ攻撃や緊急回避で相手に接近する必要がある。通常必殺ワザの飛び道具や、下必殺ワザのバナナのかわを用い、相手を撹乱することも重要。小回りのよさを活かしてアイテムを確保し、攻撃力の低さを補うのも手だ。



最後の切りふだ

バレルジェットパニック

スマッシュボールを壊して B

ダ：体当たり18、ポップガン(弾)8、(爆風)15、バレルジェット(爆風)20





空を飛びながら、Aボタンで足下にピーナッツの弾を撃つ。体当たりでも攻撃が可能だが、弾や爆風はふっとばし力が高いのが魅力。また、弾が割れてピーナッツ(効果2%の回復アイテム)が出ることもある。ワザの最後にはバレルジェットが爆発する。

地上攻撃

全体的にワザの出が早く、出したあとの隙も少なめ。ただし、リーチは短めなので、なるべく相手に接近しよう。あえて離れた位置から牽制するなら、比較的リーチの長い下強攻撃がおすすめ。下強攻撃は、ガケにつかまっている相手にも攻撃可能。撃墜を狙う場合は、ふっとばし力の高い横スマッシュ攻撃か下スマッシュ攻撃を当てたい。上スマッシュ攻撃のふっとばし力は低いが、前後に攻撃判定があるので乱戦時に活用しよう。



腕

ライトフラップ

弱攻撃1

Ⓐ

ダ:3



腕

レフトフラップ

弱攻撃2

弱1中に Ⓐ

ダ:2



足

フットプッシュ

弱攻撃3

弱2中に Ⓐ

ダ:2



し

テイルダンス

コンビネーション攻撃

Ⓐ を押し続ける

ダ:2

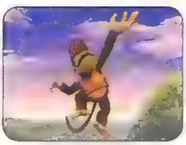


ダブルアーム

横強攻撃

→ + Ⓐ

ダ:11



腕

スクラッチ

上強攻撃

↑ + Ⓐ

ダ:7



腕

ハンドクラップ

下強攻撃

↓ + Ⓐ

ダ:5〜17



腕

ダブルラリアット

横スマッシュ攻撃

→ + Ⓐ

ダ:5〜7/13〜18【18〜25】



腕 足

スパイラルビート

上スマッシュ攻撃

↑ + Ⓐ

ダ:5〜7/5〜7/6〜8【16〜22】



足

ターニングレッグ

下スマッシュ攻撃

↓ + Ⓐ

ダ:16〜22



足

ローリングアタック

ダッシュ攻撃

ダッシュ中に Ⓐ

ダ:3/2/4【9】

ガケのぼり・起きあがり攻撃



し

ガケのぼり攻撃(早)

ガケつかまり中に Ⓐ

ダ:8



腕

うつぶせ起きあがり攻撃

ダウン(うつぶせ中)に Ⓐ

ダ:6



あおむけ起きあがり攻撃

ダウン(あおむけ中)に Ⓐ

ダ:6

空中攻撃

ダメージとふっとばし力にもっとも優れているのは、前空中攻撃。最大ダメージを与えるには、ワザの出始めを当てればよい。下空中攻撃は攻撃範囲こそ狭いが、ワザの出が早く、メテオ効果があるのが魅力。



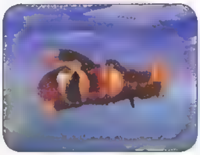
腕 足

ディディーロール

通常空中攻撃

空中で Ⓐ

ダ：6



足

スクリューキック

前空中攻撃

空中で → + Ⓐ

ダ：14



足

クイックバックスピン

後空中攻撃

空中で ← + Ⓐ

ダ：9



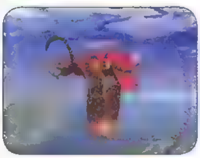
足

ターンキック

上空中攻撃

空中で ↑ + Ⓐ

ダ：11



腕

ハンマーメテオナックル

下空中攻撃

空中で ↓ + Ⓐ

ダ：12

つかみ攻撃&投げ

つかみのリーチが短いので、ダッシュ攻撃をガードさせたり前への緊急回避をしたりして、十分接近してから投げを狙おう。大ダメージを与えたい場合は、上投げで相手を浮かし空中攻撃へとつなげよう。



頭

つかみヘッドバット

つかみ攻撃

つかみ中に Ⓐ

ダ：2



投

ロックスルー

前投げ

つかみ中に →

ダ：11



投

バックロックスルー

後投げ

つかみ中に ←

ダ：10



投 足

グラブキック

上投げ

つかみ中に ↑

ダ：4/5 [9]



投

リープフロッグ

下投げ

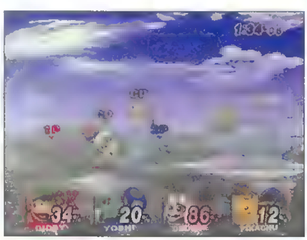
つかみ中に ↓

ダ：9

復帰方法

2つの必殺ワザを使いこなして復帰せよ！

空中ジャンプが高いうえ、横必殺ワザのモンキーフリップと上必殺ワザのバレルジェットを組み合わせられる。空中ジャンプとモンキーフリップは、どちらを先に出してもよい。バレルジェットは使うと必殺ワザ後落下状態になるので最後に出すこと。その際、Bボタンでためて飛距離を伸ばし、斜め方向へ飛ぶとよい。



⊖モンキーフリップからバレルジェットにつなげる場合、誤って飛び蹴りを出さないように注意。スティックを真上にきちんと入力してからBボタンを押そう。

【 通常必殺ワザ 】

ピーナッツ・ポップガン

飛 | B | ダ:5〜17

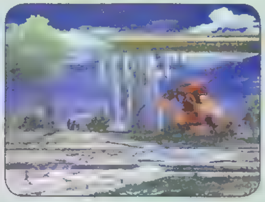



ピーナッツの弾を撃つ攻撃。弾からピーナッツ(効果2%の回復アイテム)が出る場合もある。ためることにより、ダメージや弾の飛ぶ速度、飛距離がアップ。帽子を押さえたら最大ため状態になった合図で、それ以上ためるとガンが暴発する。

【 横必殺ワザ 】

モンキーフリップ

跳び蹴り、踏みつけ 足 直 | ひっつき 腕 直 | 体(亜空の使者のみ) 体 直 | + B | ダ:踏みつけ5/5【10】、ひっかき5/10【15】、飛び蹴り14

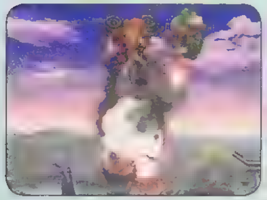



前へ飛びかかり、体が黄色く光る間に触れた相手を捕まえる(ガード不可)。捕まえた状態でスティックを上に倒すと踏みつけ攻撃を、Aボタンでひっかき攻撃を実行する。捕まえる前にBボタンを押すと、飛び蹴り(ガード可)を出す。

【 上必殺ワザ 】

バレルジェット

上昇 火 体 直 | 切り離したバレル 火 爆 飛 | + B | ダ:10




ジェットで飛ぶ体当たり攻撃。ためると飛距離がアップする。コマンド入力後にスティックを倒すと、飛行方向の制御が可能。斜めに飛ぶこともできるので、復帰用のワザとして重宝する。使用後に必殺ワザ後落下してしまうので、注意しよう。

【 下必殺ワザ 】

バナナのかわ

飛 | + B | ダ:5




バナナのかわを、後方斜め上に放り投げる。1画面に2個まで出すことが可能。空中に投げられたバナナのかわには攻撃判定があり、地面や足場に落ちたものは、アイテムとして使用できる。ぶつけた相手を転倒させられるのが魅力。

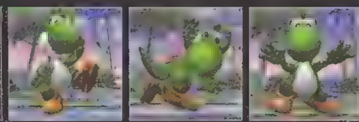
YOSHI
ヨッシー

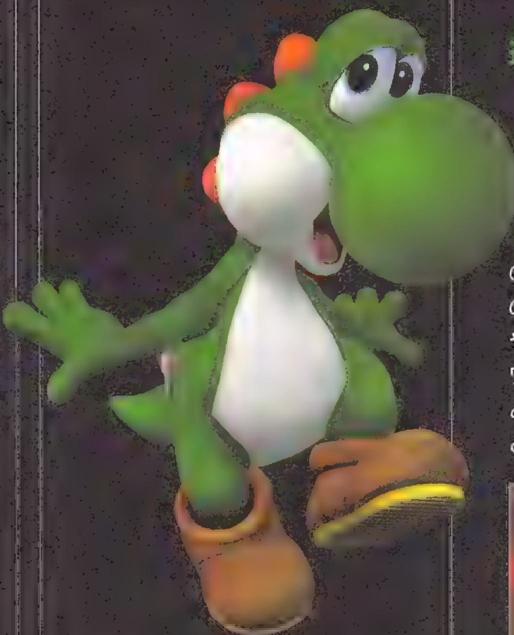
やや重い	やや速い	1回	しゃがみ歩き

COLOR



APPEAL





運動性を活かして場を乱そう

　ふっとばされにくいわりにスピードがあり、高く空中ジャンプできるという運動性に優れたキャラクター。
　とくに、空中ジャンプは、ふっとばし力が一定以下の攻撃を上昇中に受けてものけぞらないのが利点。総じてワザの出が早いので、スピーディな攻撃ができる。横必殺ワザや下必殺ワザのように、乱戦への突入に適するワザもあり、フィールドを攪乱するように動くと効果的。撃墜を狙う際は、リーチの長くふっとばし力の高い横スマッシュ攻撃がおすすめ。



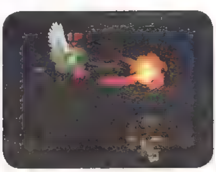
最後の切りふだ

スーパードラゴン

スマッシュボールを壊して B

ダ：体当たり8、火球17、炎6×ヒット数





　ヨッシーに翼が生え、約17秒ほど飛行可能になる。この間、体当たりでダメージを与えられるほか、Bボタンで火球を吐くことができる。一定時間火球を吐かないでいた場合、炎を噴出する。火球のほうがふっとばし力が高いので、よく狙って命中させよう。

地上攻撃

全体的に出が早く隙も少ないワザが多い。ダッシュ攻撃で相手に接近し、弱攻撃や上スマッシュ攻撃などを加え、ダメージを蓄積させていこう。横スマッシュ攻撃は、ふっとばし力の強さが魅力。リーチの長さを活かし、少し離れた位置から撃墜を狙おう。



⊕下スマッシュ攻撃は前後に攻撃範囲があるので、乱戦突入後にも便利。しっぽの根もとのほうがダメージが高いので、密着した相手に効果的だ。



足
けり
弱攻撃1
Ⓐ
ダ:3



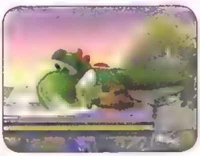
足
けりけり
弱攻撃2
弱1中にⒶ
ダ:6



し
つよいけり
横強攻撃
+ Ⓐ
ダ:9



し
しっぽつきあげ
上強攻撃
+ Ⓐ
ダ:11



し
しっぽアタック
下強攻撃
+ Ⓐ
ダ:10



頭
スマッシュずつき
横スマッシュ攻撃
+ Ⓐ
ダ:16〜22



頭
まうえずつき
上スマッシュ攻撃
+ Ⓐ
ダ:16〜22



し
ぜんごしっぽ
下スマッシュ攻撃
+ Ⓐ
ダ:前14〜19、後13〜18



頭
ダッシュずつき
ダッシュ攻撃
ダッシュ中にⒶ
ダ:9

ガケのぼり・起きあがり攻撃



し
ガケのぼり攻撃(早)
ガケつかまり中にⒶ
ダ:6



頭
うつぶせ起きあがり攻撃
ダウン(うつぶせ中)にⒶ
ダ:6



足
あおむけ起きあがり攻撃
ダウン(あおむけ中)にⒶ
ダ:6

空中攻撃

空中攻撃は全体的に高性能。前空中攻撃は、頭を当てたときにだけメテオ効果がある。撃墜を狙うならふっとばし力の高い上空中攻撃、大ダメージを狙うなら小ジャンプからの下空中攻撃がおすすめだ。



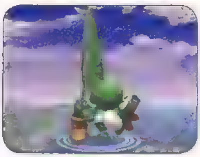
足
ヨッシーキック
通常空中攻撃
空中で Ⓐ
ダ：12



頭
かいてんずつき
前空中攻撃
空中で → + Ⓐ
ダ：16



し
あばれしっぽ
後空中攻撃
空中で ← + Ⓐ
ダ：4/3/3【10】



し
かいてんしっぽ
上空中攻撃
空中で ↑ + Ⓐ
ダ：13



足
ばたあしキック
下空中攻撃
空中で ↓ + Ⓐ
ダ：3×7ヒット/2×6ヒット【33】

つかみ攻撃&投げ

全体的にダメージは低い。出もやや遅いが、つかみのリーチが長いという利点がある。つかんだら上投げや下投げで相手を浮かし、空中攻撃や上必殺ワザをつなげて、投げのダメージ不足を補うとよいだろう。



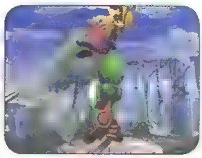
か
つかみかみかみ
つかみ攻撃
つかみ中に Ⓐ
ダ：2



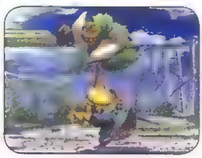
投
まえはきだし
前投げ
つかみ中に →
ダ：7



投
うしろはきだし
後投げ
つかみ中に ←
ダ：7



投
うえはきだし
上投げ
つかみ中に ↑
ダ：5

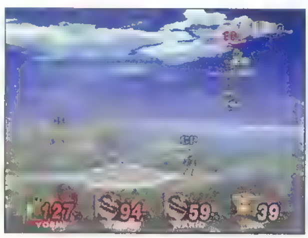


投
したはきだし
下投げ
つかみ中に ↓
ダ：4

復帰方法

復帰を妨害する相手への対策が重要

空中ジャンプが非常に高いので、基本的な復帰能力は高め。ただし、復帰に使えるワザが、少し体を浮かせられる上必殺ワザくらいしかない。そのため、相手の攻撃によって妨害されると、どうしても復帰が難しくなる。復帰する際は空中攻撃や上必殺ワザなど駆使し、迎撃を狙っている相手をやりすごそう。

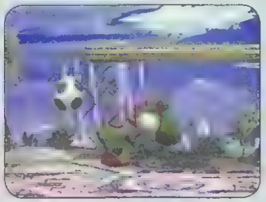


←空中ジャンプ後、上必殺ワザで落下のタイミングをずらしつつ地面中央をめざす。地面の上まできたら、下必殺ワザでこちらから攻撃を仕掛けてもよい。

【 通常必殺ワザ 】

たまご産み

舌(「亜空の使者」のみ攻撃判定あり) | B | ダ:7

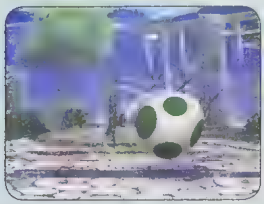



相手を飲みこみ、たまごに封じこめるガード不能ワザ。たまごとなった相手を一方的に攻撃できる。ただし、与えるダメージは半減。つかみと比べてワザの出が早く、空中でも出せるのが利点。反面、リーチは短いので状況に応じて使い分けよう。

【 横必殺ワザ 】

ごろごろたまご

体 直 | → + B | ダ:4~12

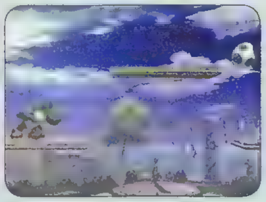



たまごとなって転がって突撃。移動速度が速いほどダメージが上昇する。そのぶん制御が難しいので、地面から落ちないように注意しよう。ワザを出したあと、もう一度Bボタンを押すか一定時間経過すると、たまごの状態が解除される。

【 上必殺ワザ 】

たまご投げ

武 飛 | ↑ + B | ダ:1/8 [9]

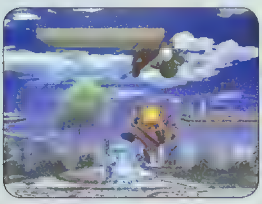



たまごを投げつける攻撃。Bボタンを長く押すことで飛距離がアップ。また、スティック操作で投げる角度を調整でき、前に倒せば低角度に、後ろに倒せば高角度にたまごを投げられる。空中で出すと少し体が浮くので、復帰の助けにもなる。

【 下必殺ワザ 】

ヒップドロップ

体 直 | ↓ + B | ダ:上昇中4、下降中15、星4




斜め前方に上昇した後、真下に下降して攻撃。ふっとばし力がなかなか高い。体だけでなく着地時に出る星にも攻撃判定があり、乱戦への突入や、倒れた相手への追撃に使えるのが便利。空中で出した場合、ダメージが落ちるので注意しよう。

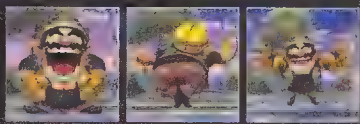
WARIO
ワリオ

やや重い	普通	1回	しゃがみ歩き

COLOR



APPEAL





トリッキーなワザが満載

バイクに乗ったりオナラをかましたりと、トリッキーな必殺ワザが多いワリオ。中でも下必殺ワザは、乱戦からの脱出時に重宝するので、いつでも使えるよう常にガスをためておこう。

また、バイクは1人1台しか呼び出せない。バイクを乗り捨てた場合は、一度バイクのところに戻らないと横必殺ワザは使えない。乗り捨てたバイクは、通常必殺ワザで食べるか、地面や足場の外へ捨てるかしておこう。



[illegible]

最後の切りふだ

ワリオマン

スマッシュボールを壊して B ｜ ダ：ワザによって異なる





約16秒間ワリオマンに変身。変身中は無敵となり、さらにスピードやジャンプ力が大幅にアップ。加えて、パンチの連打が可能になるなど、一部のワザの性能が変わる。なお、横必殺ワザはスピードが出すぎて自滅する危険が多いので、使わないほうが無難。

地上攻撃

ワリオマン変身時は弱攻撃1&弱攻撃2の連打が可能になり、横スマッシュ攻撃は射程が伸び、離れた相手にも攻撃できるようになる。同様に、上スマッシュ攻撃もワリオマン変身時は性能が一部変わり、離れたところにいる相手を引き寄せられるようになる。



ワリオマン状態なら、これだけ離れていても横スマッシュ攻撃がヒットする　移動スピードも速いので当てやすい



腕
げんこつ
弱攻撃1
Ⓐ
ダ：6



腕
あごくだき
弱攻撃2
弱1中に Ⓐ
ダ：6



腕
ぐるぐるパンチ
横強攻撃
横 + Ⓐ
ダ：13



腕
ばんざいヒット
上強攻撃
上 + Ⓐ
ダ：10



腕
ゴキブリつぶし
下強攻撃
下 + Ⓐ
ダ：8



体
ショルダータックル
横スマッシュ攻撃
横 + Ⓐ
ダ：19〜26



体
ぐるぐるずつき
上スマッシュ攻撃
上 + Ⓐ
ダ：1〜2×5ヒット/10〜14 【15〜21】



体
ワリオスピン
下スマッシュ攻撃
下 + Ⓐ
ダ：13〜18



頭
ヘッドスライディング
ダッシュ攻撃
ダッシュ中に Ⓐ
ダ：手の先5 頭突き7

ガケのぼり・起きあがり攻撃



腕
ガケのぼり攻撃（早）
ガケつかまり中に Ⓐ
ダ：8



腕
うつぶせ起きあがり攻撃
ダウン（うつぶせ中）に Ⓐ
ダ：6



腕
あおむけ起きあがり攻撃
ダウン（あおむけ中）に Ⓐ
ダ：6

空中攻撃

上空中攻撃はダメージが大きく、ふっとばし力も高い。通常空中攻撃はワザの出始めが、下空中攻撃は最後の1発がダメージ最大となる。ワリオマン変身時は、空中攻撃を連発することで空中移動ができる。



体
メタボボディ
通常空中攻撃
空中で Ⓐ
ダ：9



足
とんそくキック
前空中攻撃
空中で →＋Ⓐ
ダ：7



頭
たおれずつき
後空中攻撃
空中で ←＋Ⓐ
ダ：10



腕
ハンドパッチン
上空中攻撃
空中で ↑＋Ⓐ
ダ：17



頭
さかさまずつき
下空中攻撃
空中で ↓＋Ⓐ
ダ：2×6ヒット/4【16】

つかみ攻撃&投げ

使い勝手がよいのは前投げと上投げ。前投げは、相手を前方に大きく投げ飛ばすワザで、ふっとばし力が高い。上投げは相手を垂直にふっとばすので、他のワザで追撃してコンボをつなげるとよい。



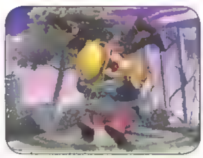
腕
つかみつんつん
つかみ攻撃
つかみ中に Ⓐ
ダ：2



投
ジャイアントスイング
前投げ
つかみ中に →
ダ：12



投 体
ヘビーどんけつ
後投げ
つかみ中に ←
ダ：2/7【9】



投 頭
パワーリフティング
上投げ
つかみ中に ↑
ダ：4/6【10】

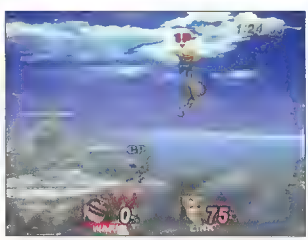


投 体
しりプレス
下投げ
つかみ中に ↓
ダ：4/3【7】

復帰方法

横必殺ワザ＋上必殺ワザのコンボで復帰

上方向の復帰には上必殺ワザを、横方向の場合は横必殺ワザを使うとよい。横に大きくふっとばされた場合は、空中ジャンプ→横必殺ワザ→ジャンプでバイクから飛び降りる→上必殺ワザという連携もありうる。いつでも横必殺ワザを使えるように、使い終わったバイクは必ず食べるか捨てるかしておこう。



●横必殺ワザで距離を稼いだら、ジャンプしてバイクから飛び降りる。あとは、上必殺ワザを使って地面か足場へ。

【　通常必殺ワザ　】

ワリオかみつき

切 か 投 直 | B | ダ：噛みつき2、放り投げ5

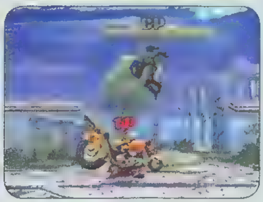



相手に噛みついて前方に放り投げる。Bボタンを連打すると噛みつく回数が増え、相手の蓄積ダメージが多いほど、幾度も噛みつくことができる。近くにあるアイテムを食べることも可能。爆弾などを食べると、6%のダメージを負うので注意。

【　横必殺ワザ　】

ワリオバイク

武 直 | ◀▶ + B | ダ：突進0～20、バイク投げ11、タイヤ投げ8

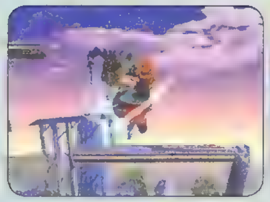



バイクに乗って爆走する。走行中にジャンプ、またはAボタンを押すと降車。急に方向転換をすると、バイクごと転倒するので注意しよう。誰も乗っていない状態のバイクは、他のアイテムと同様に、投げて相手にぶつけることができる。

【　上必殺ワザ　】

コークスクリュー

体 直 | ▲ + B | ダ：5/1×10ヒット/4【19】

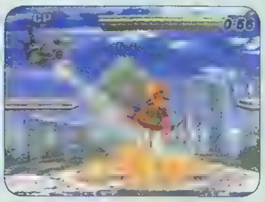



体を回転させながら上昇し、相手を巻きこんでダメージを与える。地上で相手と密着した状態から繰り出してもよいし、ジャンプ中の相手を攻撃してもよいという、使い勝手のよいワザだ。上方向への移動力もあり、復帰の手段としても使える。

【　下必殺ワザ　】

ワリオっぺ

飛 | ▼ + B | ダ：0～40

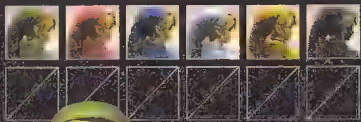
オナラを放って攻撃する。時間が経過するにつれてガスがたまっていき、約1分50秒で最大に。最大までたまると、ワリオの体が点滅して知らせてくれる。最大までガスをためれば、ダメージ、ふっとばし力ともに高い強力なオナラを出せる。

LINK

リンク

やや重い | やや遅い | 1回 | なし

COLOR



APPEAL

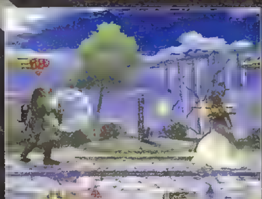




距離を選ばずに戦える万能型

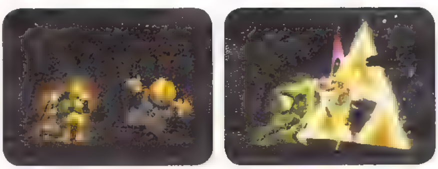
豊富な飛び道具と剣によるリーチの長さで、距離を選ばずに戦えるキャラクター。相手が苦手とする距離を保つことができれば、ほとんどのキャラクターと互角以上に戦える。ただし、運動能力は平均よりやや低いので、スピードのあるキャラクターとの戦いでは、相手の得意な間合いでの戦いを強いられがち。

剣による攻撃はリーチ、攻撃範囲ともに優れているが、剣を何度も振り回すワザが多く、かわされたときの隙が大きい。通常は、弱攻撃や飛び道具で攻めていきたい。



トライフォースラッシュ

スマッシュボールを壊して B | ダ：5/4×15ヒット/18〔83〕



正面にトライフォースの光を放ち、相手1名の動きを封じる。その後、剣で何度も斬りつけ、最後の一撃で斜めにふっとばす。最初の光を当てないと、切りふだが不発に終わるので注意。なお、相手が遠くにいる場合は、与えるダメージが5%ダウンする。

地上攻撃

横スマッシュ攻撃1は、Aボタンを連打することで、横スマッシュ攻撃2につなげることができる。重量級キャラクターが相手なら、両方の攻撃がヒットするので、大ダメージを与えることが可能だ。

下スマッシュ攻撃は、リンクの地上攻撃の中でもっともふっとばし力が高い。ダウンした相手を追い撃ちする場合に使おう。なお、リンクの剣による攻撃は、先端より根本を当てるほうがダメージが大きくなる。



切 武
なぎ払い
弱攻撃1
Ⓐ
ダ:4



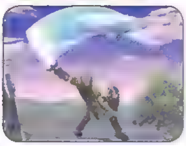
切 武
返し
弱攻撃2
弱1中に Ⓐ
ダ:3



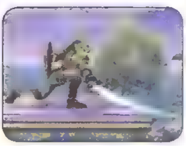
切 武
突き
弱攻撃3
弱2中に Ⓐ
ダ:5



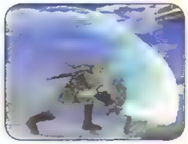
切 武
追い斬り
横強攻撃
+ Ⓐ
ダ:12



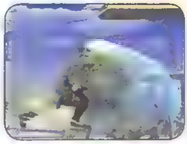
切 武
半月斬り
上強攻撃
+ Ⓐ
ダ:9



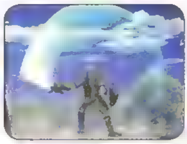
切 武
草なぎ
下強攻撃
+ Ⓐ
ダ:12



切 武
スマッシュ斬り
横スマッシュ攻撃1
+ Ⓐ
ダ:14～21



切 武
二段スマッシュ斬り
横スマッシュ攻撃2
横ス1中に Ⓐ
ダ:17～23



切 武
三段斬り
上スマッシュ攻撃
+ Ⓐ
ダ:4～5/3～4/10～14[17～23]

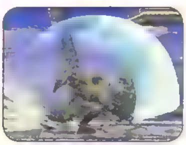


切 武
前後足もと斬り
下スマッシュ攻撃
+ Ⓐ
ダ:前14～23、後16～23

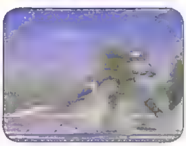


切 武
からたけ割り
タッシュ攻撃
ダッシュ中に Ⓐ
ダ:13

ガケのぼり・起きあがり攻撃



切 武
ガケのぼり攻撃(早)
ガケつかまり中に Ⓐ
ダ:6



切 武
うつぶせ起きあがり攻撃
ダウン(うつぶせ中)に Ⓐ
ダ:6



切 武
あおむけ起きあがり攻撃
ダウン(あおむけ中)に Ⓐ
ダ:10

空中攻撃

どの攻撃も平均以上のリーチがあり、攻撃判定が長く持続するので使いやすい。下突きは、ダメージこそ大きいが、着地後に地面に刺さった剣を抜くので隙が大きい。確実に当てられるタイミングで使おう。



足
リンクキック
通常空中攻撃
空中で Ⓐ
ダ：10



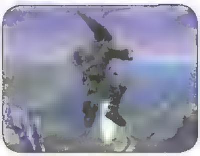
切 武
螺旋斬り
前空中攻撃
空中で → + Ⓐ
ダ：9/12［21］



足
二段蹴り
後空中攻撃
空中で ← + Ⓐ
ダ：4/7［11］



切 武
上突き
上空中攻撃
空中で ↑ + Ⓐ
ダ：13



切 武
下突き
下空中攻撃
空中で ↓ + Ⓐ
ダ：18/8［26］

つかみ攻撃&投げ

相手をつかむ際にクローショットを伸ばすので、リーチが長い。その反面、かわされたときの隙は非常に大きい。なお、空中でクローショットを使うこともできる。命中した場合のダメージは4～6%だ。



武
つかみ柄なぐり
つかみ攻撃
つかみ中に Ⓐ
ダ：2



投 足
蹴り飛ばし
前投げ
つかみ中に →
ダ：7



投 足
後方蹴り飛ばし
後投げ
つかみ中に ←
ダ：7



投 切 武
投げ捨て斬り
上投げ
つかみ中に ↑
ダ：5/2［7］



投 腕
ひじ打ち
下投げ
つかみ中に ↓
ダ：7

復帰方法

クローショットでガケにつかまろう

復帰に利用できる必殺ワザは、空中での上必殺ワザのみ。攻撃後は必殺ワザ後落下状態になるので、ガケつかまりを狙って隙を減らそう。急降下で落下時間を短縮するのも有効。リンクは、横方向への距離を稼げるワザを持たないが、つかみ操作でクローショットを繰り出せる。これでワイヤー復帰をしよう。



⊖リンクは急降下のスピードが速い。下が安全なら、急降下で必殺ワザ後落下の時間を短縮しよう。

【 通常必殺ワザ 】

勇者の弓

切 武 飛 | B | ダ:4~12




放物線状に飛ぶ矢を放つ。Bボタンを押し続けることでためが可能。ためると矢の軌道が水平に近くなり、矢の速度とダメージ、ふっとばし力が上昇。空中で発射する場合、スティックを後ろに傾けることで、振り向いて攻撃することもできる。

【 横必殺ワザ 】

疾風のブーメラン

切 武 飛 | ◀▶ + B | ダ:0~7




キャラクターや地面にぶつかると戻ってくる、ブーメランを投げる。相手との距離が近いほど、ダメージが大きくなる。戻ってくるブーメランに攻撃判定はないが、発生した竜巻により、相手やアイテムを引き寄せることができる。

【 上必殺ワザ 】

回転斬り

切 武 直 | ▲ + B | ダ:地上12~19、空中4/2/2/2/4【14】




コマのように回転して剣を振り回す。地上では、2回転目以降は威力が下がる。また、Bボタンを押し続けてためることができ、威力がアップする。空中で使った場合は多段ヒットするようになり、上昇しながら攻撃することができる。

【 下必殺ワザ 】

爆弾

火 [illegible] 飛 | ▼ + B | ダ:5~8




爆弾を取り出して火をつける。スティック+Aボタンで好きな方向へ投げることができ、地面やキャラクターにぶつかると爆発する。なお、爆弾を持ったままで他の必殺ワザも出せるが、持ったままでいると約5秒で自爆するので注意。

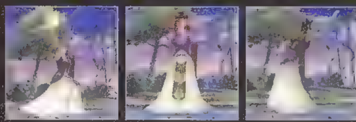
ZELDA
ゼルダ

[illegible]	やや軽い	[illegible]	やや遅い	[illegible]	1回	[illegible]	なし

COLOR



APPEAL

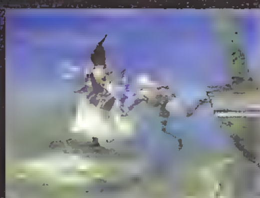




魔法の一撃はヘビー級の破壊力

華奢な外見に似合わず、攻撃力、ふっとばし力ともに高い攻撃的なキャラクター。ただし、地上での移動は遅めで、重さもない。手数の多さで攻められると劣勢に立たされるので、積極的に攻めることを心がけよう。

遠距離の相手には横必殺ワザでダメージを与え、近づいてきた相手を攻撃範囲の広い強攻撃で迎撃するのが、基本的な戦い方となる。ダメージのたまった相手は、ジャンプで間合いを詰めて前・後空中攻撃でふっとばす。乱戦時は、上スマッシュ攻撃や通常必殺ワザが効果的だ。



最後の切りふだ

光の弓矢

スマッシュボールを壊して B | ダ：3/45[48]





前方へ一直線に飛ぶ光の矢を放つ。矢は障害物やシールドを無視して飛び、軌道上にいるすべての相手に大ダメージを与える。ふっとばし力も高く、ほとんどの相手を一撃で撃墜することが可能だ。ジャンプで、相手との高さを合わせてから発動しよう。

地上攻撃

ゼルダのワザは、手の先から魔法の光を放つ攻撃が多い。この光がヒットすれば相手に大ダメージを与えられるので、常に腕の先端部分を当てるように心がけよう。地上の相手には隙の少ない弱攻撃1が、空中の相手には攻撃範囲の広い上強攻撃が有効だ。



⬅上および下スマッシュ攻撃は、ワザの出が非常に早い。リーチは少し短くなるが、強攻撃のかわりに使うこともできる。



[illegible]

ショートフラッシュ

弱攻撃1

Ⓐ

ダ：2/2/2



切 魔

マジカルカッター

横強攻撃

←→ + Ⓐ

ダ：13



[illegible]

バリケーダー

上強攻撃

↑ + Ⓐ

ダ：11



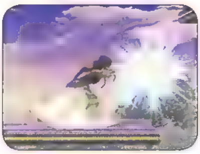
足

ローキック

下強攻撃

↓ + Ⓐ

ダ：7



電 魔

シャイニングパームショット

横スマッシュ攻撃

←→ + Ⓐ

ダ：1/1/1/1～2/13～18【17～23】



電 魔

パワースティア

上スマッシュ攻撃

↑ + Ⓐ

ダ：1/1/1～2/1/1～2/1/1/1～2/1/1/5～7【15～20】



足

コンパスターン

下スマッシュ攻撃

↓ + Ⓐ

ダ：12～16



電 魔

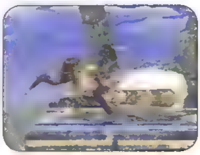
クイックパームショット

ダッシュ攻撃

ダッシュ中に Ⓐ

ダ：9～12

ガケのぼり・起きあがり攻撃

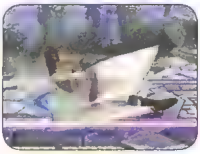


足

ガケのぼり攻撃（早）

ガケつかまり中に Ⓐ

ダ：6



足

うつぶせ起きあがり攻撃

ダウン（うつぶせ中）に Ⓐ

ダ：6



足

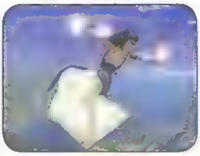
あおむけ起きあがり攻撃

ダウン（あおむけ中）に Ⓐ

ダ：6

空中攻撃

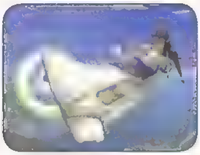
前・後・下空中攻撃は、ワザを繰り出した瞬間つま先が光る。この部分を相手に当てると、ダメージ、ふっとばし力ともに強力な一撃となる。通常空中攻撃は、攻撃範囲が広いうえに着地時の隙も少ない。



魔
ゼルダスピン
通常空中攻撃
空中で Ⓐ
ダ：2/2/2/2/5【13】



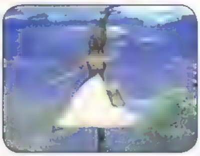
電 足
稲妻キック(前)
前空中攻撃
空中で + Ⓐ
ダ：4～20



電 足
稲妻キック(後)
後空中攻撃
空中で + Ⓐ
ダ：4～20



火 爆
コンデンスブラスト
上空中攻撃
空中で + Ⓐ
ダ：11



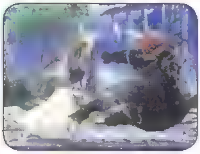
電 足
マイルドメテオヒール
下空中攻撃
空中で + Ⓐ
ダ：5～16

つかみ攻撃&投げ

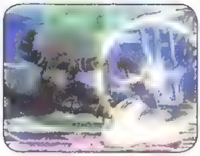
ゼルダは身長が高いので、空中の相手をつかめることがある。逆に、低い位置の相手をつかめないこともあるので注意しよう。基本的には前投げを狙えばよいが、上投げから上空中攻撃につなげるのもよい。



電 魔
ホールディングアタック
つかみ攻撃
つかみ中に Ⓐ
ダ：3



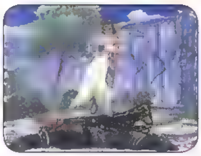
投
フォースムーブ
前投げ
つかみ中に
ダ：12



投
フォースバックムーブ
後投げ
つかみ中に
ダ：11



投
フォーストップムーブ
上投げ
つかみ中に
ダ：11



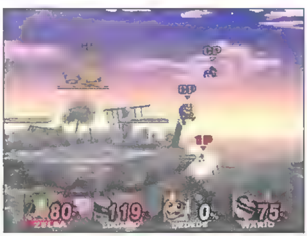
投 電 魔
プラズマビート
下投げ
つかみ中に
ダ：2×5ヒット【10】

復帰方法

ワープで直接ステージに戻ろう

落下スピードが遅いので、ゼルダは、空中ジャンプだけでもかなりの距離を稼ぐことができる。また、上必殺ワザでワープができるので、復帰の途中を狙われることも少ない。

なお、ワープの出現時には周囲を攻撃できるので、ガケつかまりを狙うより、直接ステージに戻るほうがよいだろう。



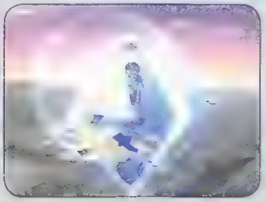
◀上必殺ワザは、地面を通りぬけることができない。真上方向へ復帰するときだけは、ガケを狙ってワープすること。

【 通常必殺ワザ 】

ネールの愛

切 魔 直 | B | ダ:1×5ヒット/5【10】



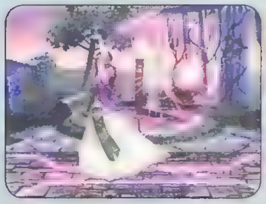


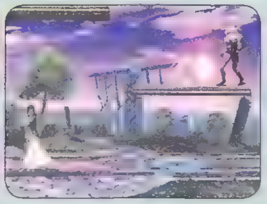
無数のガラスのようなかけらが、ゼルダの周囲を囲むように回転する。相手に密着した状態で出せば、最大6回まで連続ヒット。リフレクト効果があるので、各種飛び道具をはじき返すことも可能だ。空中で出すと少しリーチが短くなる。

【 横必殺ワザ 】

ディンの炎

火 魔 飛 | ⇔ + B | ダ:10〜16



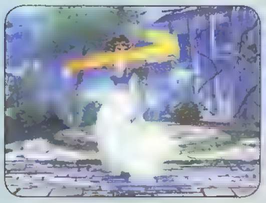


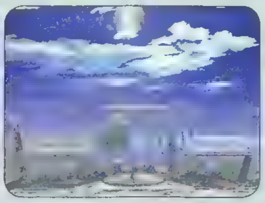
爆発する火の玉を放つ。火の玉はBボタンを押している間飛び続け、スティックで軌道をコントロールできる。ボタンを放すと爆発し、ボタンを押し続けた時間に応じてダメージが上昇する。遠距離から相手を攻撃するのに便利なワザだ。

【 上必殺ワザ 】

フロルの風

消えるとき 切 魔 直 | 現れるとき 火 魔 直 | ↑ + B | ダ:6



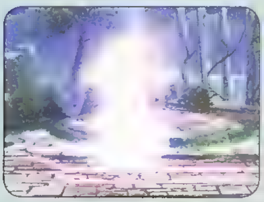


光に包まれた後に姿を消し、スティックを倒した方向へワープする。ステージへの復帰に使うワザだが、ワープの直前直後に攻撃判定があるので、乱戦からの脱出にも使える。移動距離がかなり長いので、横にワープする場合は自滅に注意しよう。

【 下必殺ワザ 】

シークチェンジ

↓ + B | ダ:0





白い光に包まれてシーク(P.72)に変身する。光に包まれている間は無敵だが、変身の前後に大きな隙ができるので、相手から離れた位置で使いたい。なお、シークからゼルダに変身する場合より、変身にかかる時間は少し長い。

SHEIK

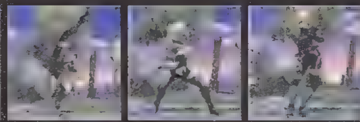
シーク

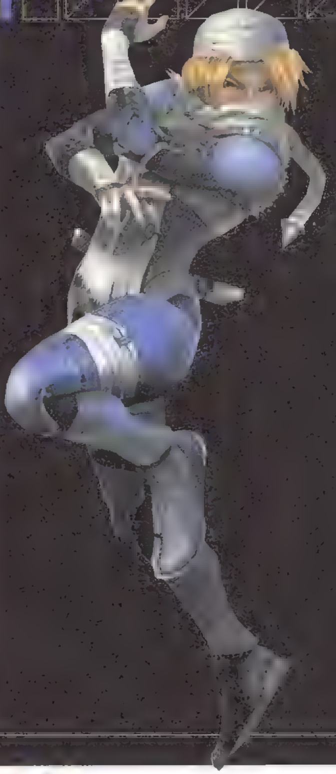
やや軽い	速い	1回	壁ジャンプ、壁はりつき、しゃがみ歩き

COLOR



APPEAL





軽量級にふさわしいスピードが武器

ゼルダが変身した姿。重さはゼルダと同じだが、運動能力が大幅に向上。壁を利用した移動や、しゃがみ移動が可能になった。その反面、攻撃力は低下しており、スピードと手数で相手を翻弄するキャラクターになっている。

戦うときは、ゼルダとの役割分担をはっきりさせよう。序盤はシークで相手にじわじわダメージを与え、距離をあけてゼルダに変身。ふっとばし力の高いワザでとどめを刺すというパターンがおすすめ。シークで戦う場合は、隙の少ない空中攻撃や通常必殺ワザが主力となる。



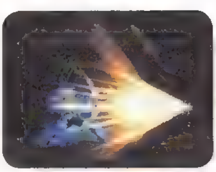
←キャラクター[illegible]画面でゼルダを[illegible]

最後の切りふだ

光の弓矢

スマッシュボールを壊して B

ダ：3/45【48】





前方へ一直線に飛ぶ光の矢を放つ。矢は障害物やシールドを無視して飛び、軌道上にいるすべての相手に大ダメージを与える。基本的な性能はゼルダの最後の切りふだとほぼ同じだが、ゼルダが相手を斜めにふっとばすのに対して、シークは横へふっとばす。

キャラクター紹介 ● シーク

地上攻撃

弱攻撃3は、Aボタンを押しっぱなしにすることで連打することが可能。一撃のダメージは小さいが、連続ヒットすればかなりのダメージを与えることができる。各種スマッシュ攻撃は、密着した状態から出すといずれも複数回ヒットする。



ふっとばし力の高いワザは、上スマッシュ攻撃くらいしかない。相手をふっとばしたい場合は、ゼルダに変身してしまうのも手だ。



切 腕

小太刀

弱攻撃1

Ⓐ

ダ:3



切 腕

逆小太刀

弱攻撃2

弱1中に Ⓐ

ダ:2



切 腕

連突

弱攻撃3

弱2中に Ⓐ

ダ:2



足

円弧

横強攻撃

→ + Ⓐ

ダ:5



足

真弓

上強攻撃

↑ + Ⓐ

ダ:6/7[13]



足

旋風

下強攻撃

↓ + Ⓐ

ダ:8



足

双蛇

横スマッシュ攻撃

→ + Ⓐ

ダ:5～7/9～12[14～19]



切 腕

割符

上スマッシュ攻撃

↑ + Ⓐ

ダ:17～24/12～16[29～40]



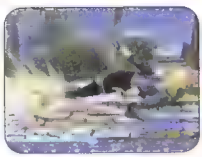
足

大車輪

下スマッシュ攻撃

↓ + Ⓐ

ダ:13～18



切 腕

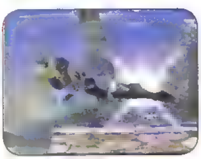
疾風

ダッシュ攻撃

ダッシュ中に Ⓐ

ダ:7

ガケのぼり・起きあがり攻撃

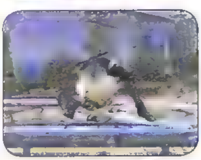


足

ガケのぼり攻撃(早)

ガケつかまり中に Ⓐ

ダ:8



足

うつぶせ起きあがり攻撃

ダウン(うつぶせ中)に Ⓐ

ダ:6



腕

あおむけ起きあがり攻撃

ダウン(あおむけ中)に Ⓐ

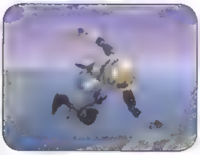
ダ:6

空中攻撃

いずれのワザも、攻撃の出が早いのが長所。ダメージも地上攻撃より大きいので、攻めの起点にしたい。通常空中攻撃では、前に突き出した足だけでなく、折りたたんだ足にも攻撃判定がある。



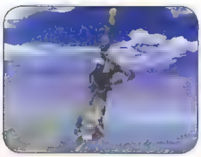
足
落葉
通常空中攻撃
空中で Ⓐ
ダ：13



腕
鉈
前空中攻撃
空中で → + Ⓐ
ダ：9



足
飛燕
後空中攻撃
空中で ← + Ⓐ
ダ：12



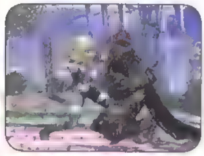
足
錐
上空中攻撃
空中で ↑ + Ⓐ
ダ：11



足
百舌敲
下空中攻撃
空中で ↓ + Ⓐ
ダ：10

つかみ攻撃&投げ

身をかがめるように相手につかみかかるので、ゼルダとは異なり低い位置の相手もつかみやすい。投げのふっとばし力は低いので、つかみ攻撃連打→上投げから、各種空中攻撃による追い撃ちを狙おう。



腕
肘打
つかみ攻撃
つかみ中に Ⓐ
ダ：3



投 体
肩打
前投げ
つかみ中に →
ダ：5/2［7］



投 足
踵打
後投げ
つかみ中に ←
ダ：5/2［7］



投 足
倒立打
上投げ
つかみ中に ↑
ダ：3/2［5］

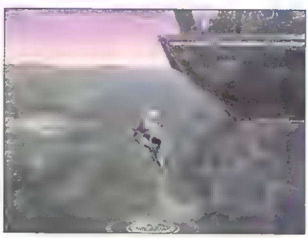


投 足
断頭打
下投げ
つかみ中に ↓
ダ：3/3［6］

復帰方法

距離が近いならワイヤー復帰を狙おう

横方向、上方向ともに、空中ジャンプ→上必殺ワザで復帰できる。上必殺ワザで瞬間移動ができるので、移動の途中を妨害されることもない。ただし、瞬間移動の出現時には隙ができるので、出現地点を先読みされることもある。それほど遠くへふっとばされていないなら、横必殺ワザのワイヤー復帰を狙うほうが安全だ。

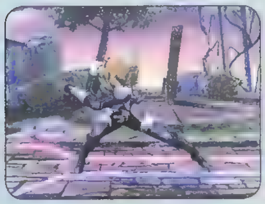


◎上必殺ワザの移動距離はゼルダより短いが、ジャンプの高さがあるので、上方向への復帰能力はゼルダより高い。

【　通常必殺ワザ　】

仕込針

切 飛　B　ダ:3×1～6ヒット[3～18]

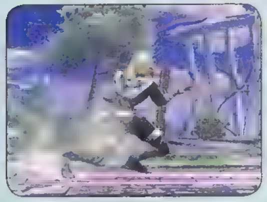



Bボタンを押すと、シークがための動作を行って手に1本ずつ針をしこむ。ため動作は移動するとキャンセルできる。針が6本たまった状態か、ため中にBボタンを押すと、地上では正面に、空中では前方斜め下に針をいっせいに投げつける。

【　横必殺ワザ　】

鉄糸舞

先端 [illegible] 武 直　先端以外 切 武 直　→+B　ダ:3～5

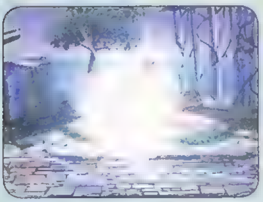



腕からワイヤーを伸ばす。Bボタンを押し続けている間ワイヤーは出しっぱなしとなり、スティックで操作することができる。この間、シークは無防備になるので注意しよう。空中で出せば、ワイヤー復帰にも利用することができる。

【　上必殺ワザ　】

浮身

火 直　↑+B　ダ:15

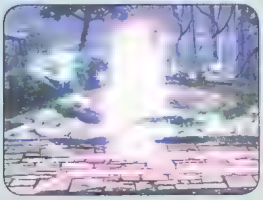



爆発を起こして姿を消し、スティックを倒した方向へ瞬間移動するワザ。ステージへの復帰に使うのが基本だが、爆発には攻撃判定もある。なお、空中で使うと、爆発の前に1回空中ジャンプを行うので、上方向への移動距離が少し伸びる。

【　下必殺ワザ　】

ゼルダチェンジ

↓+B　ダ:0




白い光に包まれ、ゼルダ(P.68)に変身する。光に包まれている間は無敵だが、変身の前後に大きな隙があるので、相手から離れた位置で使いたい。なお、ゼルダからシークに変身する場合より、変身にかかる時間は少し短い。

GANONDORF

ガノンドロフ

やや重い	遅い	1回	なし

COLOR



APPEAL





一撃でふっとばす規格外の破壊力

トップクラスの攻撃力とふっとばし力を持つ、典型的なパワーファイター。ふっとびにくいタフな点も魅力だ。その反面、スピードやジャンプといった機動力は低い。飛び道具もないので、いかにして接近戦にもちこむかが最大のポイントになる。

ダッシュ攻撃や横必殺ワザなど、すばやく前進するワザを移動に用い、スピード不足を補おう。長所であるふっとびにくさをフル活用し、ある程度のダメージには目をつぶって相手の懐に飛びこむという方法もあるが……。



最後の切りふだ

魔獣ガノン

スマッシュボールを壊して B

ダ：10/10/45[65]





魔獣に変身して相手を踏みつけ、前方に突進する。変身時、踏みつけ時、突進時の計3回攻撃判定があり、どれか1つが当たれば最後まで連続ヒットする。変身時にダメージを与えるために、相手の至近距離で発動したい。一度に複数の相手を攻撃することも可能。

地上攻撃

ダッシュのスピードは遅いが、ダッシュ攻撃そのものの出は早いので、移動用も兼ねて積極的に使いたい。なお、ワザの出始めはダメージが大きい。下スマッシュ攻撃にはタイムラグがあるものの、前→後と順に攻撃するので乱戦におすすめだ。



←上強攻撃は、足を振り上げている間に相手を引き寄せ、強烈なかかと落としを繰り出す。ダメージの大きい強力なワザだが、あまりにも出が遅いのが難点。



雷 腕
雷打
弱攻撃1
Ⓐ
ダ：7



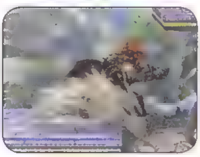
足
突破蹴
横強攻撃
→ + Ⓐ
ダ：13



火 足
爆裂蹴
上強攻撃
↑ + Ⓐ
ダ：27



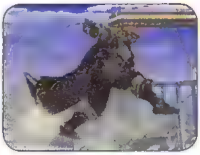
足
掃脚
下強攻撃
↓ + Ⓐ
ダ：12



暗 腕
紫炎肘
横スマッシュ攻撃
→ + Ⓐ
ダ：24～33



足
打上脚
上スマッシュ攻撃
↑ + Ⓐ
ダ：19～26



足
連携蹴
下スマッシュ攻撃
↓ + Ⓐ
ダ：5～7/14～19［19～26］



体
剛肩
ダッシュ攻撃
ダッシュ中に Ⓐ
ダ：15

ガケのぼり・起きあがり攻撃



腕
ガケのぼり攻撃（早）
ガケつかまり中に Ⓐ
ダ：10



足
うつぶせ起きあがり攻撃
ダウン（うつぶせ中）に Ⓐ
ダ：6



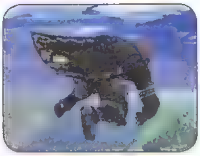
足
あおむけ起きあがり攻撃
ダウン（あおむけ中）に Ⓐ
ダ：6

空中攻撃

前空中攻撃は、腕より拳を当てるほうがダメージ、ふっとばし力ともに高いので、やや間合いをあけて当てよう。逆に、頭上・背後の2方向を攻撃できる上空中攻撃は、足先でなく膝付近のほうが強力。



足
旋風陣
通常空中攻撃
空中で Ⓐ
ダ：11/7【18】



腕
頭蓋割
前空中攻撃
空中で → + Ⓐ
ダ：17



腕
裏拳
後空中攻撃
空中で ← + Ⓐ
ダ：16



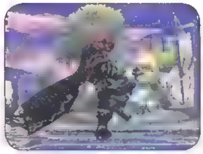
足
後転脚
上空中攻撃
空中で ↑ + Ⓐ
ダ：13



雷 足
落雷蹴
下空中攻撃
空中で ↓ + Ⓐ
ダ：22

つかみ攻撃&投げ

ガノンドロフのワザの中では、投げのダメージやふっとばし力は低め。強力なワザにつなげるために使うとよいだろう。ガケから投げ、相手が地面に戻ってきたところで、出の早いワザで追撃しよう。



足
つかみ膝蹴
つかみ攻撃
つかみ中に Ⓐ
ダ：2



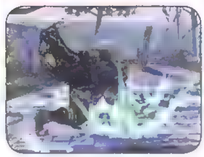
投 腕
剛突
前投げ
つかみ中に →
ダ：5/8【13】



投 足
衝脚
後投げ
つかみ中に ←
ダ：5/5【10】



投 腕
顎砕
上投げ
つかみ中に ↑
ダ：4/3【7】



投
地割落
下投げ
つかみ中に ↓
ダ：7

復帰方法

空中で必殺ワザを使ってなんとかガケに到達しよう

上方向に復帰する場合は上必殺ワザ、横方向へは横必殺ワザを使おう。ただし、どちらも使用後に必殺ワザ後落下状態になるので、その前に空中ジャンプをしておくことが重要。とはいえ、2つの必殺ワザはいずれも移動距離が短く、空中ジャンプの高さもきわめて低いので、トータルの復帰能力は低いと言わざるをえない。



←空中ジャンプはその場で1回転するだけで、上昇能力はほとんとない。それでも、しないよりは復帰しやすくなる。

【 通常必殺ワザ 】

魔人拳

B ｜ ダ：通常32、振り返り35





力をためて裏拳で攻撃する。ワザの出は遅いが、ダメージとふっとばし力は非常に強力。モーション中にスティックを左右に動かすと、振り返りながら繰り出してダメージ35%、ふっとび力もアップする。ただし、ワザの出はさらに遅くなる。

【 横必殺ワザ 】

炎獄握

つかみ（「亜空の使者」のみ攻撃判定あり） ｜ + B ｜ ダ：地上9、空中12





前方に突進し、相手の首をつかんで攻撃する。地上では相手を必ずダウンさせるので、下強攻撃や下スマッシュ攻撃で追撃しよう。空中では、相手を地面に叩きつけて着地する。ワザの出は早めだが、相手をつかめないと空振りするので注意。

【 上必殺ワザ 】

雷神掌

つかみ（「亜空の使者」のみ攻撃判定あり） ｜ + B ｜ ダ：1/1/1/1/7【11】





真上にジャンプして相手をつかみ、放電して攻撃する。最後の一撃のみダメージ7%と強力になっている。相手をつかめない場合は攻撃が空振りし、必殺ワザ後落下状態になる。ただし、攻撃が成功した場合は通常どおり着地できる。

【 下必殺ワザ 】

烈鬼脚

+ B ｜ ダ：地上12、空中15





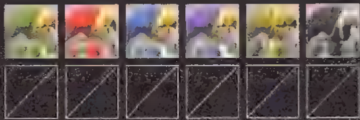
地上と空中で軌道の異なる飛び蹴りを繰り出す。地上では水平に進み、空中では斜め下へ進む。どちらも出始めが強力でワザの出も早い部類に入るので、至近距離からや小ジャンプ後に繰り出すとよい。なお、空中の場合のみメテオ効果がある。

TOON LINK

トゥーンリンク

普通	やや速い	1回	壁ジャンプ

COLOR



APPEAL

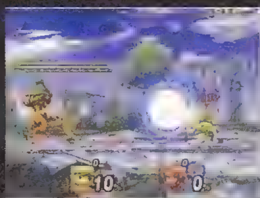




機動力と攻撃力を兼ね備えた剣士

リンクとほぼ同じワザを使うが、体が小さく剣も短いので、ワザのダメージやふっとばし力、リーチではリンクに劣る。足を止めてやみくもに撃ち合うのは避けたいところ。ヒット&アウェイ戦法に徹し、手数で勝負するとよい。

豊富な飛び道具で遠距離から牽制し、隙をついて接近して攻撃しよう。スピードやジャンプといった機動力は高いので、簡単に接近または離脱できるはずだ。スピードがあるわりに攻撃力は高めなので、初心者にも使いやすい。



◀静止、またはしゃがんでいると盾を構え、前方からの飛び道具を防ぐ。ただし、足下など盾以外の場所に飛び道具が当たった場合は、ダメージを受ける。

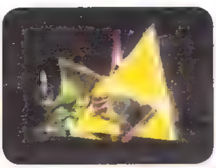
最後の切りふだ

トライフォースラッシュ

スマッシュボールを壊して B

ダ：5/4×15ヒット/18［83］



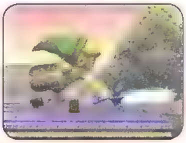


トライフォースの光で正面の相手1名の動きを封じ、剣で猛ラッシュをかける。至近距離で発動すれば、ダメージ5%の衝撃波もヒット。基本は単体用だが、周囲にいる複数の相手を巻きこんで攻撃することも可能。ただし、相手に光が当たらないと発動しない。

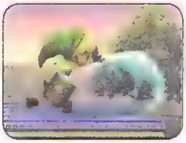
地上攻撃

横スマッシュ攻撃1はふっとばし力が低いので、ふっとばし力の高い横スマッシュ攻撃2につなげよう。また、横スマッシュ攻撃1のスマッシュホールドを繰り出すと、続く横スマッシュ攻撃2も強化されるのでお得。

多段ヒットする下スマッシュ攻撃は、1発目で正面の相手を巻きこみ、2発目で後方に投げ捨てるという変わったワザ。上・前・背後の3方向に攻撃判定がある上強攻撃ともども、密集した乱戦で使うと効果が高い。



切 武
なぎ払い
弱攻撃1
Ⓐ
ダ:3



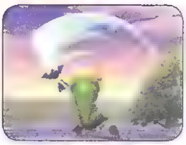
切 武
返し
弱攻撃2
弱1中に Ⓐ
ダ:2



切 武
突き
弱攻撃3
弱2中に Ⓐ
ダ:5



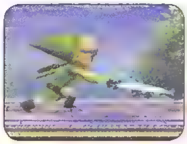
切 武
からたけ割り
横強攻撃
+ Ⓐ
ダ:9



切 武
半月斬り
上強攻撃
+ Ⓐ
ダ:9



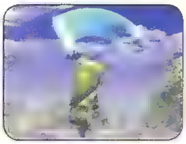
切 武
草なぎ
下強攻撃
+ Ⓐ
ダ:9



切 武
スマッシュ斬り
横スマッシュ攻撃1
+ Ⓐ
ダ:10〜14



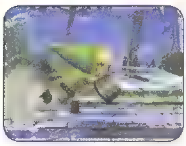
切 武
踏みこみスマッシュ斬り
横スマッシュ攻撃2
横ス1中に Ⓐ
ダ:13〜18



切 武
天空斬り
上スマッシュ攻撃
+ Ⓐ
ダ:15〜21



切 武
前後足もと斬り
下スマッシュ攻撃
+ Ⓐ
ダ:6〜8/11〜15[17〜23]

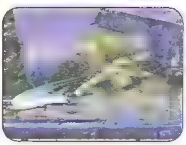


切 武
追い斬り
ダッシュ攻撃
ダッシュ中に Ⓐ
ダ:10

ガケのぼり・起きあがり攻撃



切 武
ガケのぼり攻撃(早)
ガケつかまり中に Ⓐ
ダ:8



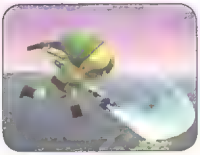
切 武
うつぶせ起きあがり攻撃
ダウン(うつぶせ中)に Ⓐ
ダ:6



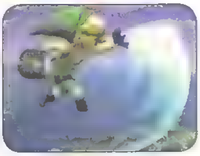
切 武
あおむけ起きあがり攻撃
ダウン(あおむけ中)に Ⓐ
ダ:6

空中攻撃

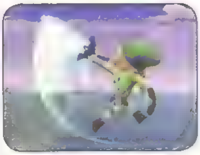
下空中攻撃は最大2回ヒットする。1発目が当たったあとも構えは維持され、2発目後に構えが解除される。かわされると大きな隙が生じるので、小ジャンプから繰り出すなどして、2回当てる工夫をしよう。



切 武
二段斬り
通常空中攻撃
空中で Ⓐ
ダ：10/10［20］



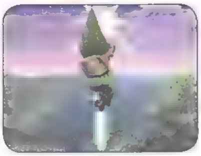
切 武
斬り上げ
前空中攻撃
空中で → + Ⓐ
ダ：13



切 武
後方斬り上げ
後空中攻撃
空中で ← + Ⓐ
ダ：10



切 武
上突き
上空中攻撃
空中で ↑ + Ⓐ
ダ：14



切 武
下突き急降下
下空中攻撃
空中で ↓ + Ⓐ
ダ：16/8［24］

つかみ攻撃&投げ

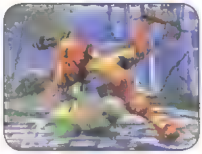
フックショットを伸ばして相手をつかむ。リーチが短く、つかみそこねると大きな隙となるので乱用は避けたい。空中ではややリーチが伸びて相手をつかめないが、攻撃することができる（ダメージ4%）。



武
つかみ柄なぐり
つかみ攻撃
つかみ中に Ⓐ
ダ：2



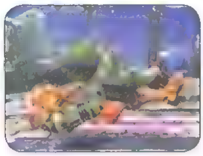
投 足
タックル
前投げ
つかみ中に →
ダ：3/4［7］



投 足
巴投げ
後投げ
つかみ中に ←
ダ：3/4［7］



投 切 武
投げ捨て斬り
上投げ
つかみ中に ↑
ダ：5/2［7］



投 腕
ひじ打ち
下投げ
つかみ中に ↓
ダ：3/4［7］

復帰方法

ふっとばされた距離に応じて復帰方法を選択

空中で上必殺ワザの回転斬りを繰り出すと上昇するので、これを復帰に利用しよう。回転斬りのあとは必殺ワザ後落下状態で動けなくなるので、先に空中ジャンプをして距離を稼いでおくとよい。これとは別に、フックショットを用いたワイヤー復帰も可能。だが、リーチが短く、ガケのそばでないと復帰はできない。



←ジャンプ力そのものも高いので、空中ジャンプと回転斬りを組み合わせることで、かなりの高さまで上昇できる。

【通常必殺ワザ】

勇者の弓

B ｜ ダ：4～12



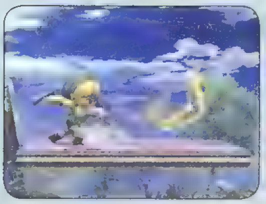


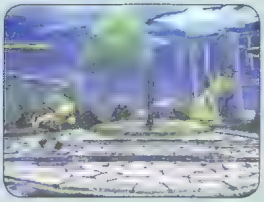
前方に矢を放つ。Bボタンを押し続けることでためができ、飛距離やスピード、ダメージ、ふっとばし力がアップする。リンクの勇者の弓よりもスピードは遅いが、使用前後の隙はリンクのそれより小さいので、牽制用にうってつけだ。

【横必殺ワザ】

ブーメラン

＋B ｜ ダ：2～3ヒット数



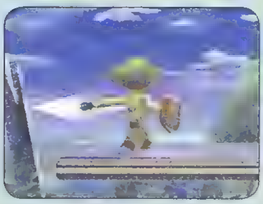


地形や障害物に反射するブーメランを、前に投げる。スティックを上下に追加入力すると、斜め上、斜め下にも投げ分けられる。戻ってくるまで攻撃判定が持続するが、威力は低下する。なお、相手やアイテムを引き寄せることはないので注意。

【上必殺ワザ】

回転斬り

＋B ｜ ダ：地上1×7ヒット/1～4/1～4/3～4【12～19】、空中4/2/2/2/4【14】



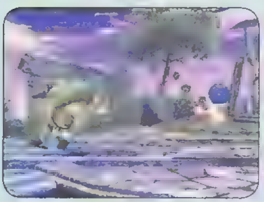


コマのように回転しながら10回斬りつける。空中で使うと上昇しつつ5回斬りつけ、そのあと必殺ワザ後落下状態になる。地上でのみ、Bボタンを押し続けることでためられる。どちらの場合も、最後の一撃のダメージとふっとばし力が高い。

【下必殺ワザ】

バクダン

＋B ｜ ダ：通常6、自爆3





スティック下＋Bボタンでバクダンを取り出し、Aボタン＋スティックで好きな方向に投げる。バクダンを抱えていると約5秒後に自爆し、自らもダメージ3%を負う。また、バクダンを抱えたまま、各種必殺ワザを繰り出すこともできる。

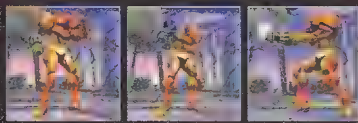
SAMUS
サムス

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
重い	普通	1回	壁ジャンプ

COLOR



APPEAL





右腕のアームキャノンを使いこなせ！

サムスの特徴は、なんといってもアームキャノンから繰り出される無数のワザ。直進、追尾の2種類のミサイル攻撃に、ためを維持できるチャージショットとバラエティに富んでおり、中～遠距離戦で力を発揮する。

反面、接近戦で決め手となるワザがなく、上方向へのふっとばしワザが少ないのが弱点。サムスの戦闘スタイルとしては、横必殺ワザのミサイルで相手を牽制しつつ、通常必殺ワザのチャージショットを最大までため、ここぞという場面で使うというのがよいだろう。



◀主力となるワザ、チャージショット。最大までためるには時間がかかるが、[illegible]

最後の切りふだ

ゼロレーザー | スマッシュボールを壊して B | ダ：74





右腕から極太のビームを放つ。スティックで少しだけ方向を変えることができる。直撃すれば必殺の威力を持つが、横方向しかカバーしていないために、縦長のステージでは不利。なお、発動後パワードスーツが脱げ、ゼロスーツサムス（P.88）へとチェンジする。

地上攻撃

サムスの地上攻撃は、接近戦より、チャージショットなどを用いた遠距離攻撃への布石としての使用が多くなる。下スマッシュ攻撃や下強攻撃は、サムスのワザの中でも数少ない上方向へのふっとばし効果を持つものなので、使いこなせるようにしておこう。



➡接近したら、殴り合いは避けてふっとばし力の高いワザで間合いをとろう。その際、攻撃が短調にならないように、緊急回避や投げも積極的に使いたい。



腕

ストレート

弱攻撃1

Ⓐ

ダ：3



腕

アームキャノンナックル

横スマッシュ攻撃

↔ + Ⓐ

ダ：13～18



腕

アームキャノンハンマー

弱攻撃2

弱1中に Ⓐ

ダ：7



火 爆

ヘルファイア

上スマッシュ攻撃

↑ + Ⓐ

ダ：4～5/4～5/4～5/7～5【19～20】



足

スピンキック

横強攻撃

↔ + Ⓐ

ダ：7



足

スピニングローキック

下スマッシュ攻撃

↓ + Ⓐ

ダ：前15～21、後14～19



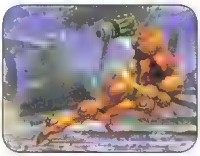
足

ヒールキック

上強攻撃

↑ + Ⓐ

ダ：13



体

ショルダータックル

ダッシュ攻撃

ダッシュ中に Ⓐ

ダ：10



火 爆

アースブラスター

下強攻撃

↓ + Ⓐ

ダ：14

ガケのぼり・起きあがり攻撃



足

ガケのぼり攻撃（早）

ガケつかまり中に Ⓐ

ダ：8



足

あおむけ起きあがり攻撃

ダウン（あおむけ中）に Ⓐ

ダ：8



足

うつぶせ起きあがり攻撃

ダウン（うつぶせ中）に Ⓐ

ダ：6

空中攻撃

前空中攻撃は攻撃範囲が広く持続時間も長いので、空中戦の主力となる。後空中攻撃は、リーチも長くダメージが非常に高いので、隙があれば狙おう。下空中攻撃はメテオ効果があるが、出が遅いのが難点。



足
サムスキック
通常空中攻撃
空中で Ⓐ
ダ:9



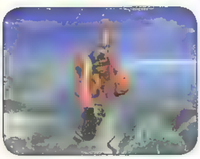
火 爆
エアリアルヘルファイア
前空中攻撃
空中で → + Ⓐ
ダ:4/3/3/3/5【18】



足
ソバット
後空中攻撃
空中で ← + Ⓐ
ダ:10



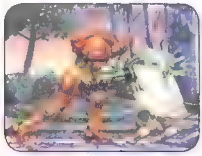
足
ドリルキック
上空中攻撃
空中で ↑ + Ⓐ
ダ:3/1/1/1/1/4【11】



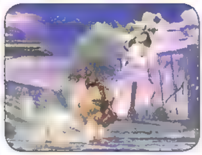
腕
メテオドロップ
下空中攻撃
空中で ↓ + Ⓐ
ダ:15

つかみ攻撃＆投げ

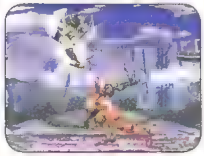
グラップリングビームを放って相手をつかむので、リーチが非常に長い。ただし、つかみそこなうと大きな隙ができる点に注意。ダメージ与えるというより、相手との距離をとるために積極的に使いたい。



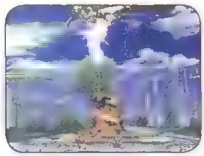
腕
つかみチョップ
つかみ攻撃
つかみ中に Ⓐ
ダ:1



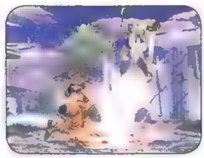
投
グラップリングスルーフロント
前投げ
つかみ中に →
ダ:9



投
グラップリングスルーバック
後投げ
つかみ中に ←
ダ:8



投
グラップリングスルーアップ
上投げ
つかみ中に ↑
ダ:1×5ヒット/4【9】



投
グラップリングスルーダウン
下投げ
つかみ中に ↓
ダ:6

復帰方法

ボムの爆風で自分自身をふっとばしてしまう

復帰のメインとなるのは上必殺ワザ。ただし、使用後に必殺ワザ後落下状態になるので、ガケまでの横移動を十分行ってから使おう。横移動の手段としては、空中ジャンプのほか、下必殺ワザのボムで自分を足場方向へふっとばす方法も有効。また、相手をつかむためのグラップリングビームでのワイヤー復帰も可能だ。



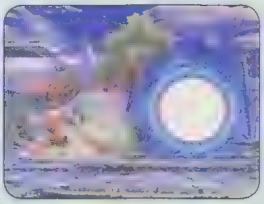
◀空中移動の性能がよいサムスだが、ボムで自分をふっとばすことをマスターすれば鬼に金棒。ただし、非常に難易度の高いテクニックだ。

【　通常必殺ワザ　】

チャージショット

B　ダ：3～25





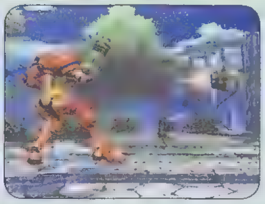
Bボタンを押すことでチャージ(ため)を始め、再び押すと発射。ため中にスティック入力、またはシールドを使うと、ため状態を維持したままキャンセルが可能。再度Bボタンを押すとチャージを再開。サムスの攻めの要となるワザだ。

【　横必殺ワザ　】

ミサイル(スーパーミサイル)

火 飛　横 + B　ダ：ミサイル5、スーパーミサイル10





追尾性能のあるミサイルで攻撃。チャージショットを温存したい場合に活用しよう。スティックをはじいて入力するとスーパーミサイルとなり、飛距離と威力がアップする。しかし、追尾性能は消え、直進しかできなくなるので注意すること。

【　上必殺ワザ　】

スクリューアタック

最後の一発 体 直　それ以外 体 直　上 + B　ダ：2/1×11ヒット【13】



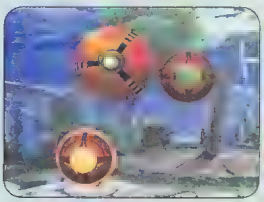


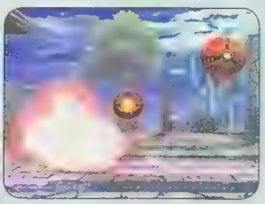
回転しながら上昇し、相手に体当たりして攻撃する。多段ヒットするが、1発のダメージは少ない。さらに、使用後には必殺ワザ後落下状態となり、大きな隙ができるので乱用は禁物。しかし、縦方向の移動に優れているので、復帰に役立つ。

【　下必殺ワザ　】

ボム

火 飛　下 + B　ダ：4/5【9】





サムスがモーフボール状態になり、少し浮いたあとでボムを出す。空中で出すと真下に落下。爆発に自分で当たるとモーフボール状態でふっとぶという特徴があり、復帰に利用できる。その際、爆風で自身がダメージを負うことはない。

ZEROSUIT SAMUS

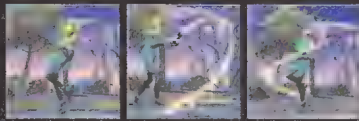
ゼロスーツサムス

やや軽い	やや速い	1回	壁ジャンプ、しゃがみ歩き

COLOR



APPEAL

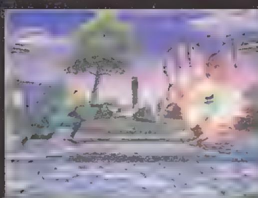




スーツを脱いだらパワーアップ？

サムスがパワードスーツを脱いだことでスピード、ジャンプ力がアップ。ワザもクセのないものばかりで、火力が落ちたとはいえサムスと遜色なく戦える。ゼロスーツサムスの魅力は、プラズマウィップを使ったリーチの長いワザ。相手の攻撃の届かない中距離から攻撃し、バトルを有利に進めよう。さらにパラライザーを使った遠距離攻撃や、弱攻撃による接近戦なども絡めれば、あらゆる状況に対応できるだろう。

ただし、パワードスーツ装着時よりもふっとびやすくなっている。油断しないように。



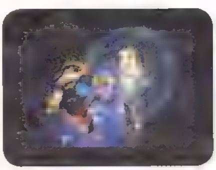
←プラズマウィップを使ったワザはリーチが長い。横スマッシュ攻撃、上必殺ワザは牽制用。上スマッシュ攻撃、横必殺ワザは多段ヒットするのでダメージ狙いの際に使おう。

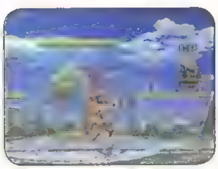
最後の切りふだ

パワードスーツ装着

スマッシュボールを壊して B

ダ：0/0/0/0/25［25］





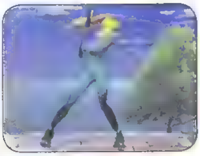
パワードスーツを装着し「サムス」の状態になる。装着時に近くの相手を引き寄せる効果と攻撃判定があるので、使用時には必ずヒットさせたい。はずすとワザの最後に隙があり、狙い撃ちされる恐れもある。ゼロスーツサムスで戦いたいなら、発動の必要はない。

地上攻撃

プラズマウィップを使った横スマッシュ攻撃や上スマッシュ攻撃は、リーチも長く攻めの中心となるワザだ。距離をとって使用するのが望ましいが、横スマッシュ攻撃は密着して当てるとダメージが大きくなるので、隙があったら接近戦を挑むのも手だ。



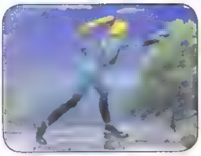
←上スマッシュ攻撃はヒット数も多く、上方向へのリーチも長い。対空用として重宝するが、正面の至近距離にいる相手を巻きこんで打ち上げることもできる。



腕
レベルチョップ
弱攻撃1
Ⓐ
ダ:2



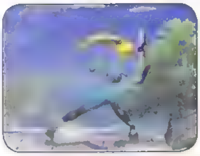
足
グラウンドスイープ
下強攻撃
↓ + Ⓐ
ダ:6



腕
ガンフック
弱攻撃2
弱1中に Ⓐ
ダ:2



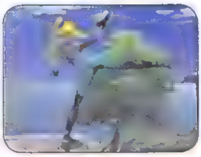
電 武
スマッシュウィップ
横スマッシュ攻撃
→ + Ⓐ
ダ:6～14



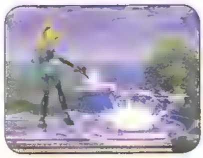
腕
バックナックル
弱攻撃3
弱2中に Ⓐ
ダ:3



電 武
ショッカーストリング
上スマッシュ攻撃
↑ + Ⓐ
ダ:4～5/1～2×5ヒット/3～4[12～16]



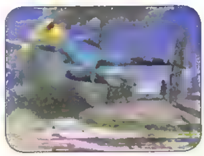
足
スピンキック
横強攻撃
→ + Ⓐ
ダ:6



武
スラントパラライザー
下スマッシュ攻撃
↓ + Ⓐ
ダ:11～15



足
ヘッドスタンドキック
上強攻撃
↑ + Ⓐ
ダ:5/6[11]



足
ジャンプキック
ダッシュ攻撃
ダッシュ中に Ⓐ
ダ:7

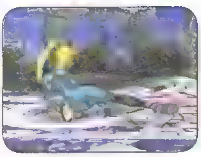
ガケのぼり・起きあがり攻撃



足
ガケのぼり攻撃(早)
ガケつかまり中に Ⓐ
ダ:8



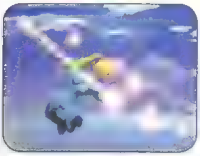
足
あおむけ起きあがり攻撃
ダウン(あおむけ中)に Ⓐ
ダ:6



足
うつぶせ起きあがり攻撃
ダウン(うつぶせ中)に Ⓐ
ダ:6

空中攻撃

後空中攻撃のソバットはふっとばし力が高いので、覚えておこう。下空中攻撃はヒットさせやすくふっとばし力も高めだが、着地するまで操作不能になる。使うなら、必ずヒットさせるつもりで繰り出そう。



電 武

ウィップガード

通常空中攻撃

空中で Ⓐ

ダ：10



足

トワイスキック

前空中攻撃

空中で → + Ⓐ

ダ：6/11［17］



足

ソバット

後空中攻撃

空中で ← + Ⓐ

ダ：13



切 足

エアキック

上空中攻撃

空中で ↑ + Ⓐ

ダ：10



足

スラッシュダイブ

下空中攻撃

空中で ↓ + Ⓐ

ダ：4/5［9］

つかみ攻撃&投げ

プラズマウィップを使ったつかみは、サムスと同様にリーチが長い。ただし、かわされると大きな隙が生じる点も同じ。上下の投げは、どちらも前方に相手を投げとばすのでコンボの起点になる。



足

つかみニーバット

つかみ攻撃

つかみ中に Ⓐ

ダ：2



電 投 武

スタンガン

前投げ

つかみ中に →

ダ：2/7［9］



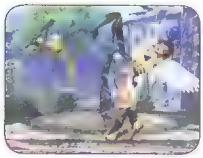
投 足

キックスルー

後投げ

つかみ中に ←

ダ：2/4［6］



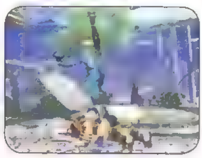
投 足

ホールドサマーソルトキック

上投げ

つかみ中に ↑

ダ：2/8［10］



投 足

ニースタンプ

下投げ

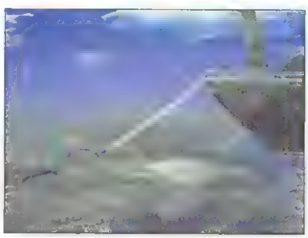
つかみ中に ↓

ダ：2/7［9］

復帰方法

プラズマワイヤーで楽々と復帰できるが……

復帰のメインとなるのは、横必殺ワザのプラズマウィップと上必殺ワザのプラズマワイヤー。空中で使うと、地上での使用時よりリーチが長くなり、驚異の復帰力を発揮する。しかし、乱用すると相手にガケつかまりを阻止される危険性もあるので、空中ジャンプや下必殺ワザのフリップジャンプを併用するとよい。

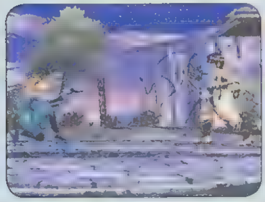
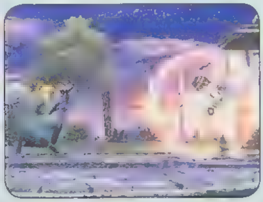


⬅このくらいの距離で届く。しかし、だれかがガケにつかまっていたらこのワザも役に立たない。フリップジャンプなども駆使し、バリエーションを増やそう。

【　通常必殺ワザ　】

パラライザー

飛 | B | ダ：4～6

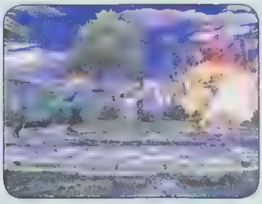



手にした銃で撃つ。Bボタンを押し続けることでためられ、ヒットした相手はしばらくの間しびれて動けなくなる。遠距離で威力を発揮するが、近距離でヒットさせ、しびれている相手にコンボを叩きこむという使い方もある。

【　横必殺ワザ　】

プラズマウィップ

電 武 直 | → + B | ダ：3/16【19】

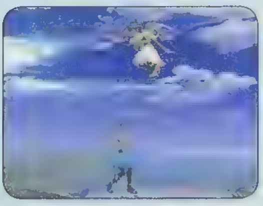
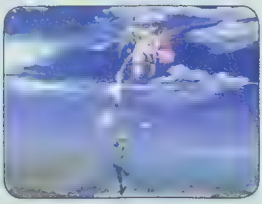



ムチ状のプラズマを正面に伸ばして攻撃する。リーチが長く、ふっとばし力も高いのが特徴。ゼロスーツサムスの主力ともいえるワザだ。さらに、地面や足場からふっとばされたときに使うと、ガケに向かって長く伸びるので復帰に便利。

【　上必殺ワザ　】

プラズマワイヤー

電 武 直 | ↑ + B | ダ：4/2/3/6【15】

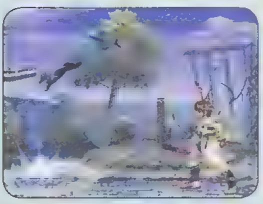
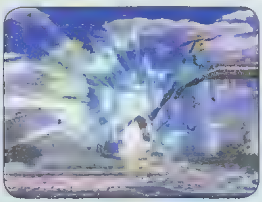



プラズマウィップを頭上に伸ばして攻撃する。上スマッシュ攻撃と似ているが、こちらは上にまっすぐ伸ばし、当たった相手を真下に引き寄せる効果がある。使用後の隙も小さいので、コンボにつなげるとよい。復帰にも重宝するワザだ。

【　下必殺ワザ　】

フリップジャンプ

足 | ↓ + B | ダ：12

前方に山なりにジャンプする。着地後の隙も小さいので、容易に次のワザへつなげることができる。ジャンプ中にAまたはBボタンを押すと、ふっとばし効果のあるキックを繰り出す。相手の背後に回りこむような形で使うのがベストだろう。

PIT
ピット

普通	やや速い	3回	滑空

COLOR



APPEAL





驚異的な復帰能力が強み

翼を持つキャラクターにふさわしく、空中を自在に移動することができる。重さは平均より少し軽いが、簡単には撃墜されないしぶといキャラクターだ。ただし、攻撃力やふっとばし力は低いので、相手を撃墜するには時間を要する。

通常必殺ワザの飛び道具が使いやすいので、まずは遠距離から相手にダメージを与えていこう。ダメージのたまった相手を、横スマッシュ攻撃で撃墜するのが基本となる。

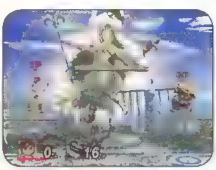


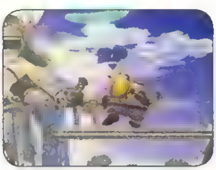
[illegible]

最後の切りふだ

パルテナ親衛隊

スマッシュボールを壊して B ｜ ダ：16×ヒット数





画面のあちこちに8体のイカロスたちが登場し、相手キャラクターに体当たりを行う。体当たりのスピードは速いが、動きが直線的なので回避されることも多い。ピット自身も相手を攻撃し、イカロスたちの攻撃を当てやすくするとよい。

地上攻撃

弱攻撃1～3は、Aボタンを押し続けることでも出すことができる。コンビネーション攻撃は弱攻撃2の途中ですばやくボタンを連打する必要があるが、ボタンを押し続ければ、ずっと攻撃を続けることができる。

地上攻撃の中では、横スマッシュ攻撃のふっとばし力がもっとも高い。リーチはそれほどでもないが、ワザの出が早く隙も少なめ。リーチの長い横強攻撃とともに、地上戦における主力ワザにしていこう。



切 武
フォアハンドスライス
弱攻撃1
Ⓐ
ダ：3



切 武
バックハンドスライス
弱攻撃2
弱1中に Ⓐ
ダ：3



切 武
アッパースイング
弱攻撃3
弱2中に Ⓐ
ダ：5



切 武
スピニングカッター
コンビネーション攻撃
弱2中に Ⓐ 連打
ダ：2



切 足
クロスチョップ
横強攻撃
→ + Ⓐ
ダ：12



切 武
プロップキック
上強攻撃
↑ + Ⓐ
ダ：3/6/7［16］



切 武
レッグカッター
下強攻撃
↓ + Ⓐ
ダ：11



切 武
デュアルアタック
横スマッシュ攻撃
→ + Ⓐ
ダ：7～10/12～16［19～26］



切 武
エンジェルスピン
上スマッシュ攻撃
↑ + Ⓐ
ダ：3～4/2～3/8～11［13～18］



切 武
ローアタックコンボ
下スマッシュ攻撃
↓ + Ⓐ
ダ：前13～18、後10～14

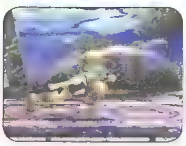


切 武
ダッシュスライス
ダッシュ攻撃
ダッシュ中に Ⓐ
ダ：12

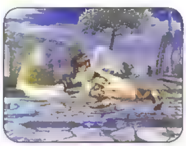
ガケのぼり・起きあがり攻撃



足
ガケのぼり攻撃(早)
ガケつかまり中に Ⓐ
ダ：8



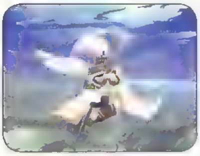
切 武
うつぶせ起きあがり攻撃
ダウン(うつぶせ中)に Ⓐ
ダ：6



切 武
あおむけ起きあがり攻撃
ダウン(あおむけ中)に Ⓐ
ダ：6

空中攻撃

通常空中攻撃は、出が早く攻撃範囲も広いので空中戦の主力となる。ただし、地上にいる相手への牽制用としては、リーチの長い前空中攻撃を用いるとよいだろう。ちなみに、ピットにはメテオ攻撃がない。



切 武
スピニングサイクル
通常空中攻撃
空中で Ⓐ
ダ：1×7ヒット/4［11］



切 武
クロススライス
前空中攻撃
空中で → + Ⓐ
ダ：13～15



切 武
エアスタッブ
後空中攻撃
空中で ← + Ⓐ
ダ：7～15



切 武
ライトニングローター
上空中攻撃
空中で ↑ + Ⓐ
ダ：2×6ヒット［12］



切 武
アンダースラッシュ
下空中攻撃
空中で ↓ + Ⓐ
ダ：12

つかみ攻撃&投げ

つかみのリーチが短いので、投げを狙う場合はスティック操作を組み合わせるとよい（P.20参照）。ダメージの大きい上投げで相手を持ち上げ、上空中攻撃などで追い撃ちするのがセオリーとなる。



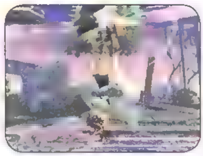
足
つかみニーバット
つかみ攻撃
つかみ中に Ⓐ
ダ：2



投 切 武
アッパースイング
前投げ
つかみ中に →
ダ：6/4［10］



投 切 武
ビハインドスルー
後投げ
つかみ中に ←
ダ：8



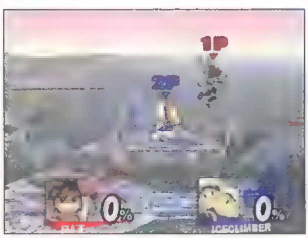
投 足
スタンドシュート
上投げ
つかみ中に ↑
ダ：4/7［11］



投 切 武
ボーンディバイド
下投げ
つかみ中に ↓
ダ：2/4［6］

復帰途中を攻撃されないように工夫する

ピットは空中ジャンプの回数が多く、滑空、上必殺ワザによる飛行と、強力な復帰方法を複数持っている。一撃で撃墜されないかぎり、ほぼ確実に地面や足場に戻ることが可能だ。復帰中を攻撃されそうな場合は、滑空攻撃や下空中攻撃で対応するとよい。ただし、攻撃後には大きな隙ができることを覚えておこう。



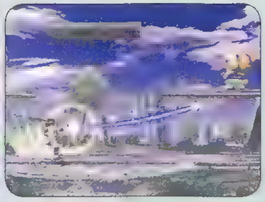
⊖空中ジャンプの回数を使いきってから滑空すると、滑空終了後に必殺ワザ後落下状態になる。滑空は早めに行おう。

【 通常必殺ワザ 】

パルテナアロー

切 武 飛 | B | ダ:5〜11



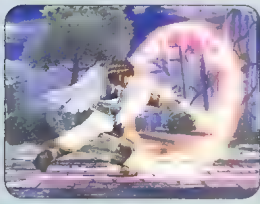


横一直線に飛ぶ光の矢を放つ。矢のスピードは速く、Bボタンを押し続けてためることができ、ダメージが上昇する。なお、スティックを傾けると、発射前なら矢を放つ方向を、発射後なら矢の軌道を変化させることができる。

【 横必殺ワザ 】

エンジェリング

切 武 直 | ◁▷ + B | ダ:1〜2×ヒット数



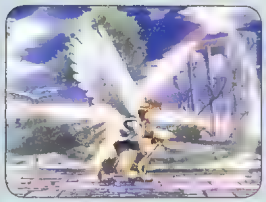


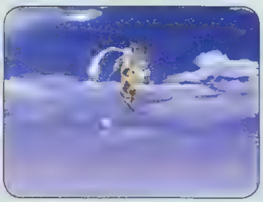
パルテナの神弓を高速回転させ、正面の敵に斬りかかる。一撃のダメージは少ないが、Bボタンを連打している間はずっと回転が続くので、多段ヒットすることも多い。また、回転中の神弓には、リフレクト効果があり、飛び道具をはじき返せる。

【 上必殺ワザ 】

イカロスの翼

△ + B | ダ:0





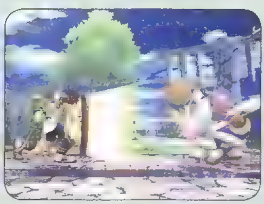
一定時間空を飛べるようになる。空中を自由に移動できるので、復帰用のワザとして重宝する。なお、飛行中にダメージを受けた場合は、飛行状態が解除される。また、効果時間が過ぎるか各種空中攻撃を行うと、必殺ワザ後落下状態となる。

【 下必殺ワザ 】

鏡の盾

直 | ▽ + B | ダ:0



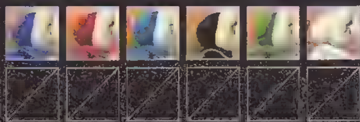


Bボタンを放すか一定時間が過ぎるまで、巨大な盾を構え続ける。盾にはリフレクト効果があり、各種飛び道具をはじき返せる。また、シールド防御のように、つかみ以外の攻撃も無効化できる。ただし、背後や頭上からの攻撃は防げない。

ICECLIMBER
アイスクライマー

[illegible]	普通	[illegible]	普通	[illegible]	1回	[illegible]	なし

COLOR



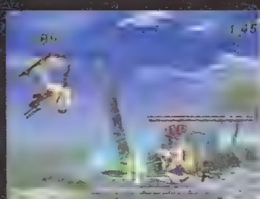
APPEAL





2人で力を合わせて相手を粉砕！

2人1組のキャラクターで、プレイヤーはポポのみを操作する。相棒のナナはポポに続いて勝手に攻撃するので、普通に攻撃しても自動的に連続攻撃となる。ダメージ%はそれぞれに設定されており、相手にするときは個別に倒すことも可能。ただし、画面にはポポのダメージ%しか表示されず、撃墜扱いとなるのもポポがやられた場合のみとなる。なお、本書では、2人で攻撃したときのダメージを掲載している。



←ナナがアイテムの近くにいるときにボタンを押すと、アイテムを拾う。ポポとナナで別々のアイテムを持つことも可能。また、氷の上で滑りにくいという特性を持っている。

最後の切りふだ

アイスバーグ

スマッシュボールを壊して B | ダ：2×ヒット数





ステージに巨大な氷山が出現。相手が氷山に触れると、2%のダメージを負い、ときには凍りつくこともある。氷山で相手をステージ端に追いつめ、他のワザで追撃するというのがおもな使い方だ。画面がスクロールするステージでは、氷山も一緒に移動する。

地上攻撃

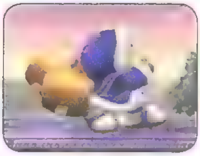
リーチは長いがふっとばし力はそれほどでもない横スマッシュ攻撃と、リーチは短いがふっとばし力の高い上スマッシュ攻撃。相手との距離に応じて、両者を使い分けよう。下スマッシュ攻撃は、相手に密着して繰り出すと、ダメージが倍近くまではね上がる。



⊖ためずに下スマッシュ攻撃を繰り出した場合の通常時のダメージは20%だが、密着して出せばなんと38%になる。



武
たたきおろし
弱攻撃1
Ⓐ
ダ：3/2[5]



武
たたきあげ
弱攻撃2
弱1中に Ⓐ
ダ：4/2[6]



武
横たたき
横強攻撃
→ + Ⓐ
ダ：9/7[16]



武
くるくるハンマー
上強攻撃
↑ + Ⓐ
ダ：1×5ヒット/2/1/1/3/1/4[17]



武
スネたたき
下強攻撃
↓ + Ⓐ
ダ：6/4[10]



武
クイ打ち
横スマッシュ攻撃
→ + Ⓐ
ダ：13～18/10～14[23～32]



武
つらら割り
上スマッシュ攻撃
↑ + Ⓐ
ダ：11～16/9～12[20～28]

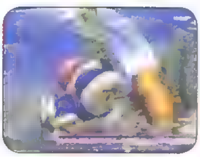


武
回転はたき
下スマッシュ攻撃
↓ + Ⓐ
ダ：10～14/8～11/12～16/8～11[38～53]



武
すくいあげ
ダッシュ攻撃
ダッシュ中に Ⓐ
ダ：6/4[10]

ガケのぼり・起きあがり攻撃



武
ガケのぼり攻撃(早)
ガケつかまり中に Ⓐ
ダ：8/8[16]



武
うつぶせ起きあがり攻撃
ダウン(うつぶせ中)に Ⓐ
ダ：6



武
あおむけ起きあがり攻撃
ダウン(あおむけ中)に Ⓐ
ダ：6

空中攻撃

前空中攻撃はナナのみメテオ効果があり、出が遅いものの使い勝手はよい。後空中攻撃は、ふっとばし力が高いのが特徴。下空中攻撃は着地するまで攻撃判定が出続けるので、下にいる相手を狙いやすい。



武

クライマーターン

通常空中攻撃

空中で Ⓐ

ダ：7/5【12】



武

ハンマードロップ

前空中攻撃

空中で ▶ ＋ Ⓐ

ダ：12/7【19】



武

ふりむきたたき

後空中攻撃

空中で ◀ ＋ Ⓐ

ダ：11/8【19】



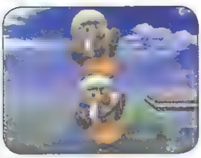
武

上突きもどき

上空中攻撃

空中で ▲ ＋ Ⓐ

ダ：10/7【17】



武

急降下ハンマー

下空中攻撃

空中で ▼ ＋ Ⓐ

ダ：8/5【13】

つかみ攻撃&投げ

ポポで相手をつかんでいる間にコマンドを入力すれば、ナナで横スマッシュ攻撃を繰り出すことができる。単純にダメージを狙うなら、投げるよりも横スマッシュ攻撃を繰り出すほうがよい。



頭

つかみ頭突き

つかみ攻撃

つかみ中に Ⓐ

ダ：2/1【3】



投 武

ホッケーショット

前投げ

つかみ中に ▶

ダ：5



投

雪山投げ

後投げ

つかみ中に ◀

ダ：6



投 武

つかみつらら割り

上投げ

つかみ中に ▲

ダ：4



投

なだれつぶし

下投げ

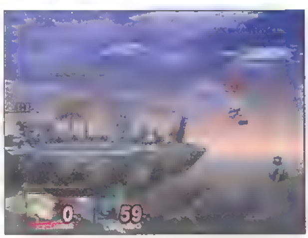
つかみ中に ▼

ダ：6

復帰方法

復帰のためにもパートナーを大切に……

上方向への復帰には、強力なジャンプ力を誇る上必殺ワザがおすすめ。横にふっとばされた場合は、横必殺ワザのトルネードハンマーで戻ろう。ただし、どちらの場合もナナがいてこそ。ポポだけでは、距離が稼げないので復帰は難しい。無事に復帰するためにも、常に2人一緒に行動することを心がけよう。



⊖上必殺ワザでは、ポポが引き上げられたあとでロープが切れる。このとき、ナナがガケにつかまっていないと場外に落ちてしまう。

【 通常必殺ワザ 】

アイスショット

氷 [illegible] | B | ダ:1〜3/1〜3【2〜6】



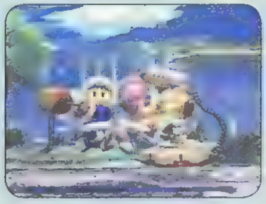


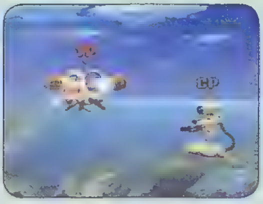
地面を滑る氷の塊を打ち出す。相手の近くで出すほど、与えるダメージは大きくなる。また、通常はダメージを与えるだけだが、相手の蓄積ダメージが180%以上のときに近距離で当てると、相手を凍らせることができる。

【 横必殺ワザ 】

トルネードハンマー

武 直 | → + B | ダ:2〜4×ヒット数





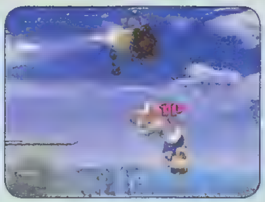
ハンマーを回転させながら横へ移動。Bボタンを連打すると若干空中に浮き、さらに移動距離が伸びる。横への移動力があるので、横方向への復帰方法としても使える。ただし、ポポのみの場合は、移動距離が短くなるので注意しよう。

【 上必殺ワザ 】

ゴムジャンプ

ナナのみ [illegible] | ↑ + B | ダ:16





ポポがナナを上空に放り投げたあと、ナナがロープでポポを引き上げる。上への移動力が高く、上方向への復帰に最適。ガケにつかまる場合は、ナナをガケに向かって放り投げよう。ちなみに、ポポひとりの場合は上昇力が格段に落ちる。

【 下必殺ワザ 】

ブリザード

氷 [illegible] | ↓ + B | ダ:1〜4×ヒット数





手のひらから冷気を放つ。ナナがいる場合は、前後を同時に攻撃することができる。ただし、空中で出した場合は、ナナがいる場合でも正面にしか攻撃できない。相手の蓄積ダメージが30%以上の場合は、相手を凍らせることが可能だ。

ROBOT

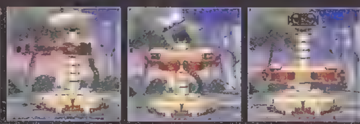
ロボット

やや重い	普通	1回	なし

COLOR



APPEAL





空中戦を得意とする空飛ぶマシン

空中ジャンプは1回しかできないが、上必殺ワザを利用すれば長時間の滞空が可能。空中戦で無類の強さを発揮するのだ。相手を宙に浮かせ、メテオ攻撃の下空中攻撃で場外にふっとばすというのが、おすすめの攻撃パターンだ。

メテオ攻撃で撃墜を狙うと、通常自身も場外に落ちてしまうことが多い。だが、ロボットは長時間滞空できるので、メテオ攻撃のあとでも簡単に地面に戻れるのだ。飛び道具があり、リーチの長い直接攻撃もあるので、地上戦でも相手と互角以上に戦うことができる。



キャラクター紹介●ロボット

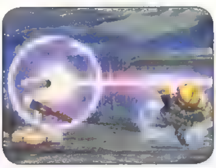
最後の切りふだ

拡散ロボビーム

スマッシュボールを壊して B

ダ：レーザー 15×ヒット数、螺旋ビーム2～4×ヒット数

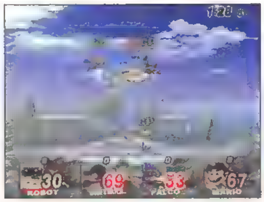




目からレーザーと、螺旋状に広がるビームを交互に放つ。攻撃は15秒程度続き、その間無敵状態となり、さらには通常と同じように行動ができる。威力が小さくリーチも短いという欠点を補うために、相手に接近してビームを複数回当てるとよい。

地上攻撃

ロボットの強攻撃やスマッシュ攻撃は、総じて出が早い。中でも、上スマッシュ攻撃はふっとばし力も高いのでおすすめ。攻撃判定が真上にあり、横にいる相手にはダメージを与えないので、降下中の相手を攻撃したり、足場を挟んで下から攻撃したりするとよい。



●複数の相手に囲まれたら、前後に攻撃判定がある下スマッシュ攻撃を繰り出すとよい。ワザの出が早いので、簡単に包囲網を突破できる



腕

11

弱攻撃1

Ⓐ

ダ：3



電 工

S3

横スマッシュ攻撃

(横) ＋ Ⓐ

ダ：14～19



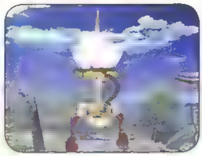
腕

12

弱攻撃2

弱1中に Ⓐ

ダ：3



火 爆

Hi3

上スマッシュ攻撃

(上) ＋ Ⓐ

ダ：14～19



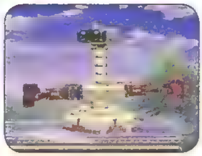
腕

S2

横強攻撃

(横) ＋ Ⓐ

ダ：6



腕

Lw3

下スマッシュ攻撃

(下) ＋ Ⓐ

ダ：2/2/2/2～5/5～7【13～18】



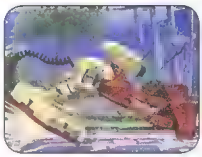
腕

Hi2

上強攻撃

(上) ＋ Ⓐ

ダ：3/6【9】



腕

Dash A

ダッシュ攻撃

ダッシュ中に Ⓐ

ダ：5



腕

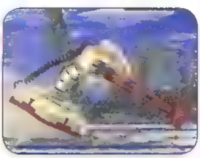
Lw2

下強攻撃

(下) ＋ Ⓐ

ダ：5

ガケのぼり・起きあがり攻撃

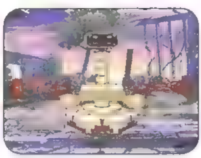


腕

ガケのぼり攻撃（早）

ガケつかまり中に Ⓐ

ダ：7



腕

あおむけ起きあがり攻撃

ダウン（あおむけ中）に Ⓐ

ダ：6



腕

うつぶせ起きあがり攻撃

ダウン（うつぶせ中）に Ⓐ

ダ：6

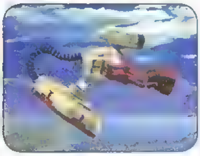
空中攻撃

下空中攻撃は足下の広範囲に攻撃判定があり、強力なメテオ効果があるので、撃墜を狙うのに最適。ただし、ワザの出がやや遅い点に注意。通常空中攻撃や後空中攻撃は、ふっとばし力が高いので重宝する。



火

AirN
通常空中攻撃
空中で Ⓐ
ダ:10



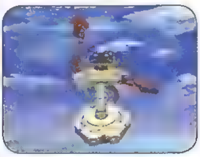
腕

AirF
前空中攻撃
空中で ⇔ + Ⓐ
ダ:10



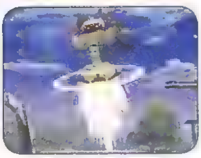
火

AirB
後空中攻撃
空中で ⇔ + Ⓐ
ダ:11



腕

AirHi
上空中攻撃
空中で ⇑ + Ⓐ
ダ:4/4/4/4/3[19]



火

AirLw
下空中攻撃
空中で ⇓ + Ⓐ
ダ:11

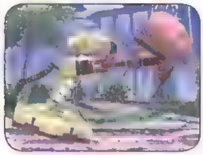
つかみ攻撃&投げ

投げには、単独で相手を撃墜できるほどのダメージやふっとばし力がない。空中戦に持ちこむために使うとよいだろう。前投げや後投げで相手を宙に浮かせ、メテオ効果のある下空中攻撃で追撃するとよい。



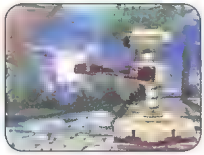
腕

CatchA
つかみ攻撃
つかみ中に Ⓐ
ダ:2



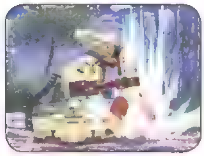
投

ThrowF
前投げ
つかみ中に ⇔
ダ:10



投

ThrowB
後投げ
つかみ中に ⇔
ダ:10



投

ThrowHi
上投げ
つかみ中に ⇑
ダ:10

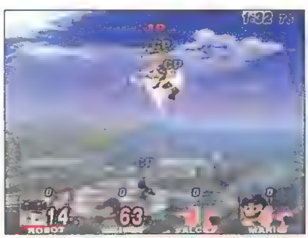


投

ThrowLw
下投げ
つかみ中に ⇓
ダ:10

上必殺ワザと空中ジャンプでのんびり空中遊泳

滞空時間が長く、空中で自由に行動できる上必殺ワザは、ロボットの生命線ともいえる。上必殺ワザに空中ジャンプを組み合わせれば、連続して3秒程度滞空できるので、これだけで地面や足場に戻ることができるはずだ。着地場所付近に相手がいる場合は、下空中攻撃で相手をふっとばしてしまおう。

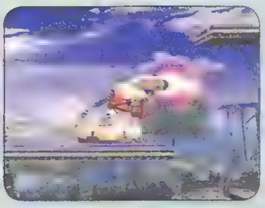


◀滞空時間ではピーチやカービィ、プリンに劣る。だが、空中で自由に動けるという点ではロボットの独壇場となる。

【　通常必殺ワザ　】

ロボビーム

頭の周囲 火 [illegible] ｜ ビーム [illegible] 飛 ｜ B ｜ ダ：ビーム5〜9、衝撃波7

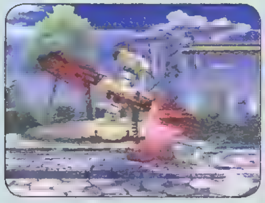
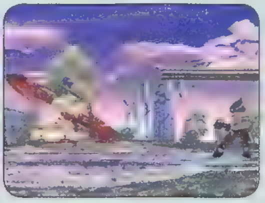



地形に反射するビームを放つ。スティックを上下に動かせば角度の変更も可能。発射にはエネルギー充填時間が必要。20秒程度で最大までたまり「スーパーロボビーム」になる。ビームとともに衝撃波も放ち、目の前の相手には両方ヒットする。

【　横必殺ワザ　】

アームスピン

体 直 ｜ → + B ｜ ダ：2/2/2/2[8]

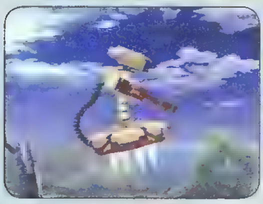
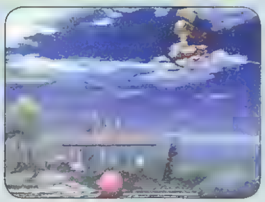



アームを伸ばして回転しながら体当たりする。まともに相手に当たれば、最大で4回ヒット。スティックを前後に動かすと上半身を前後に傾け、Bボタンを連打するとワザの持続時間が伸びる。なお、飛び道具をはじき返すリフレクト効果がある。

【　上必殺ワザ　】

ロボバーナー

↑ + B ｜ ダ：0

ホバー燃料を使って宙に浮かぶ。燃料が切れるまでBボタン(スティック上)で上昇。飛行中は、左右への移動と各種空中攻撃が可能。その後も、ホバー燃料が残っていれば再上昇できる。着地すると燃料は回復し、約1.5秒で満タンとなる。

【　下必殺ワザ　】

ジャイロ

切 飛 ｜ ↓ + B ｜ ダ：7〜18

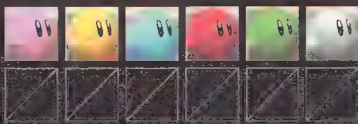



ジャイロを構え、Bボタンを押すと前に飛ばす。構えの間はため状態となり、パワーが最大になると、構えを解いてもため状態が維持される。投げられたジャイロは回転が止まるまでステージに残り、アイテムと同様に誰でも拾って投げられる。

KIRBY
カービィ

[illegible]	軽い	[illegible]	やや遅い	[illegible]	5回	能力	なし

COLOR



APPEAL





ちっちゃなボディに秘めたパワー

体重が軽いこと以外は、平均的な能力を持つキャラクター。体こそ小さいものの、カッターやハンマーなどの武器を取り出すので、リーチは平均以上にある。移動スピードは地上・空中ともゆったりしたものだが、スマッシュ攻撃や必殺ワザなどのスピードは速い。動きに緩急をつけ、相手の不意をつくとよいだろう。

なお、カービィは、通常必殺ワザの「すいこみ」で相手の通常必殺ワザをコピーできるが、アピールを行うとコピーしたワザをリセットできる。必要に応じて行おう。



←コピーした必殺ワザを使う場合、体の[illegible]の色が[illegible]変わることがある。また、[illegible]をコピーした場合[illegible]る。

最後の切りふだ

コック

スマッシュボールを壊して B | ダ：34





効果範囲内にいるキャラクターやアイテムをすべて鍋に放りこみ、ダメージを与えてふっとばす。同時に、鍋の周囲に回復アイテムなど各種アイテムが出現する。効果範囲はキャラクター10人ぶんほどなので、広いステージでは相手に近づく必要がある。

地上攻撃

体こそ小さいものの、足が大きく平均的なリーチを持っている。牽制には隙の少ない弱攻撃1・2や横強攻撃が、相手をふっとばしたいときには横スマッシュ攻撃が有効。空中を攻撃できるワザは少ないので、飛びこんできた相手には空中攻撃などで対応しよう。



下強攻撃はカービィがつぶれて小さくなるので、背の高い相手のワザをかわしつつ攻撃できる。



腕
右パンチ
弱攻撃1
Ⓐ
ダ:2



足
ローキック
下強攻撃
↓ + Ⓐ
ダ:6



腕
左パンチ
弱攻撃2
弱1中に Ⓐ
ダ:3



足
スマッシュキック
横スマッシュ攻撃
→ + Ⓐ
ダ:15〜21



腕
バルカンジャブ
コンビネーション攻撃
Ⓐ を押し続ける
ダ:1



足
サマーソルトキック
上スマッシュ攻撃
↑ + Ⓐ
ダ:15〜21



足
スピニングキック
横強攻撃
→ + Ⓐ
ダ:8



足
プロペラキック
下スマッシュ攻撃
↓ + Ⓐ
ダ:14〜19



足
カービィテイル
上強攻撃
↑ + Ⓐ
ダ:7



体
ブレイクスピン
ダッシュ攻撃
ダッシュ中に Ⓐ
ダ:2×5ヒット/4[14]

ガケのぼり・起きあがり攻撃



足
ガケのぼり攻撃(早)
ガケつかまり中に Ⓐ
ダ:6



足
あおむけ起きあがり攻撃
ダウン(あおむけ中)に Ⓐ
ダ:6



足
うつぶせ起きあがり攻撃
ダウン(うつぶせ中)に Ⓐ
ダ:6

空中攻撃

空中戦では、攻撃範囲の広い通常空中攻撃か、リーチの長い前・後空中攻撃が主力となる。なお、通常空中攻撃は、部位によってダメージが異なり、足が当たったときにもっとも高いダメージを与えられる。



体
ティンクルスター
通常空中攻撃
空中で Ⓐ
ダ：6〜12



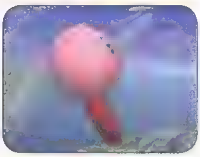
足
トリプルアタック
前空中攻撃
空中で → + Ⓐ
ダ：4/3/5【12】



足
ドロップキック
後空中攻撃
空中で ← + Ⓐ
ダ：12



足
エアカッター
上空中攻撃
空中で ↑ + Ⓐ
ダ：10



足
スクリュードライバー
下空中攻撃
空中で ↓ + Ⓐ
ダ：2×7ヒット【14】

つかみ攻撃&投げ

カービィの投げは、いずれも相手を地面に叩きつけてダメージを与えるものだ。ふっとばし力は低めなので、ダウンした相手への追撃を狙いたい。乱戦時は、隙の少ない後投げを使うとよいだろう。



腕
つかみピンタ
つかみ攻撃
つかみ中に Ⓐ
ダ：1



投
パワーボム
前投げ
つかみ中に →
ダ：8



投
ブレーンバスター
後投げ
つかみ中に ←
ダ：8



投
いづな落とし
上投げ
つかみ中に ↑
ダ：10

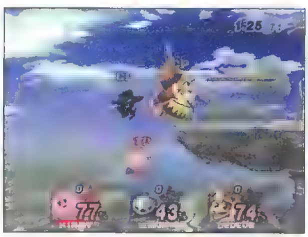


投
もうれつストンピング
下投げ
つかみ中に ↓
ダ：1×10ヒット/2【12】

復帰方法

空中ジャンプの隙を必殺ワザでカバー

カービィは空中ジャンプの回数が多く、復帰能力は高い。ただし、落下スピードが遅いので、復帰途中を狙われやすい点に注意すること。横方向へふっとばされた場合は、空中ジャンプで地面や足場の上へ飛び、下必殺ワザで落下しよう。上方向へ復帰する場合は、上必殺ワザでガケつかまりを狙いたい。



◀カービィの空中ジャンプはあまり高さがない。上方向へ復帰するときは、空中ジャンプを繰り返して高さを稼ごう。

【 通常必殺ワザ 】

すいこみ

B | ダ：コピーする6、吐き出す10、吐き出した弾12〜18




Bボタンを押している間空気を吸い続け、近くにいる相手を吸いこむ。その後、Bボタンを押すと、ダメージを与えて相手の通常必殺ワザをコピーする。Aボタンを押すと、相手を弾にして吐き出し、弾にぶつかった相手にもダメージを与える。

【 横必殺ワザ 】

ハンマー

+ B | ダ：地上23、空中10〜17

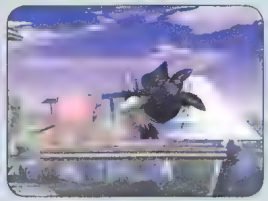



巨大なハンマーを取り出して正面を攻撃する。ワザの出が遅く、攻撃後の隙も大きいが、カービィのワザの中ではトップクラスの攻撃力とふっとばし力を誇る。空中で繰り出した場合は回転するように2回振り回すが、一撃のダメージは低くなる。

【 上必殺ワザ 】

ファイナルカッター

+ B | ダ：カッター8/2/5【15】、衝撃波6

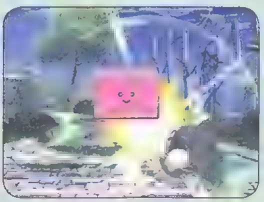



カッターを取り出して上昇＆下降する。スティックで着地位置を左右に調整することが可能だ。カッターに攻撃判定があり、相手の近くで使うと多段ヒットする。また、着地時に衝撃波を飛ばし、こちらでもダメージを与えることができる。

【 下必殺ワザ 】

ストーン

+ B | ダ：18

石に変身する。石になると、つかみ以外のほとんどの攻撃を受けつけない。変身は、もう一度Bボタンを押すか、何度か攻撃を受けると解除される。空中で変身すると真下に落下し、ぶつかった相手にダメージを与えることができる。

METAKNIGHT

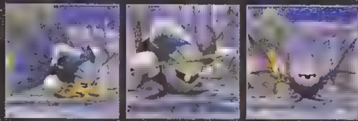
メタナイト

重さ	軽い	スピード	やや速い	空中ジャンプ	5回	能力	滑空

COLOR



APPEAL





機動力を活かして空から攻撃

移動スピードが速く、連続空中ジャンプと滑空ができるので、空中での移動も得意としている。移動面ではまさに文句なしのキャラクターだが、攻撃力は低め。バトルでは移動力を活かして敵を翻弄し、手数で勝負しよう。

戦い方としては、通常必殺ワザや横必殺ワザを駆使し、空中を飛び回りながら相手を攻撃するとよい。相手がジャンプ中や復帰中のときはとくに狙い目。滑空中に繰り出せる攻撃はふっとばし力が高いので、ぜひマスターしておこう。



最後の切りふだ

ギャラクシアダークネス

スマッシュボールを壊して B ｜ ダ：斬撃ヒット40、その他18

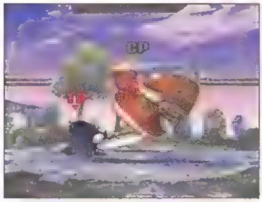




マントをひるがえして画面を暗転させたあと、強烈な斬撃を繰り出す。斬撃のエフェクト上にいる相手に40%、離れた場所にいる相手にも18%のダメージを与える。なお、このワザは、ひるがえしたマントを相手に当てないと発動しないので注意しよう。

地上攻撃

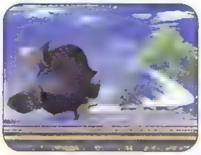
横スマッシュ攻撃はワザの出は遅いが、ふっとばし力が高い。上スマッシュ攻撃は攻撃範囲が広いので、落ちてきた相手を追撃するのに使うとよい。下スマッシュ攻撃はワザの出が早く、加えて背後への攻撃のほうが威力が高いという特性を持っている。



⊖前後にいる相手を切り裂く下スマッシュ攻撃。前方への攻撃よりも後ろへの攻撃のほうが、ダメージ、ふっとばし力ともに高い。



切 武
乱れ斬り
コンビネーション攻撃
Ⓐ を押し続ける
ダ：1～2×ヒット数



切 武
袈裟斬り
横強攻撃1
→ + Ⓐ
ダ：4



切 武
返し斬り
横強攻撃2
横強1中に → + Ⓐ
ダ：3



切 武
跳ね上げ
横強攻撃3
横強2中に → + Ⓐ
ダ：5



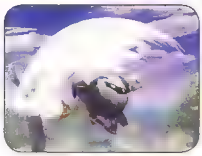
切 武
螺旋突き上げ
上強攻撃
↑ + Ⓐ
ダ：6



切 武
下段突き
下強攻撃
↓ + Ⓐ
ダ：6



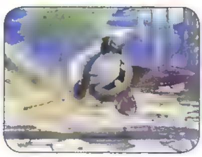
切 武
胴抜き
横スマッシュ攻撃
→ + Ⓐ
ダ：14～19



切 武
旗振り三連
上スマッシュ攻撃
↑ + Ⓐ
ダ：2～4/3/4～5[9～12]

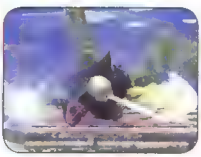


切 武
前後斬り
下スマッシュ攻撃
↓ + Ⓐ
ダ：11～15

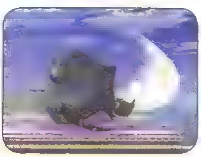


足
コウモリ蹴り
ダッシュ攻撃
ダッシュ中に Ⓐ
ダ：8

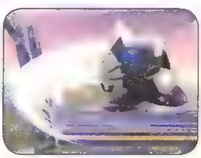
ガケのぼり・起きあがり攻撃



切 武
ガケのぼり攻撃（早）
ガケつかまり中に Ⓐ
ダ：8



切 武
うつぶせ起きあがり攻撃
ダウン（うつぶせ中）に Ⓐ
ダ：6



切 武
あおむけ起きあがり攻撃
ダウン（あおむけ中）に Ⓐ
ダ：6

空中攻撃

通常空中攻撃はメタナイトの周囲全体に攻撃判定があるので、乱戦でおすすめ。また、このワザは出始めがもっともふっとばし力が高い。前空中攻撃と後空中攻撃は、最後の3発目にふっとばし効果がある。



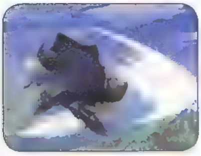
切 武

空中回転斬り

通常空中攻撃

空中で Ⓐ

ダ：12



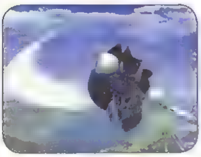
切 武

空中前三連

前空中攻撃

空中で ←→ + Ⓐ

ダ：3/3/4【10】



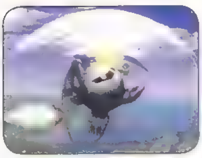
切 武

空中後三連

後空中攻撃

空中で ←→ + Ⓐ

ダ：3/3/4【10】



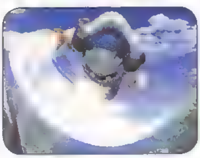
切 武

空中上なぎ

上空中攻撃

空中で ↑ + Ⓐ

ダ：6



切 武

空中下なぎ

下空中攻撃

空中で ↓ + Ⓐ

ダ：7

つかみ攻撃&投げ

コンボの起点として使いやすいのは、前方に飛ばす前投げと、相手があまりふっとばない下投げ。前投げ時の蹴り、および後投げの際に振る剣にはそれぞれ攻撃判定があり、少ないがダメージを与えられる。



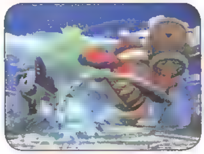
切 体

翼爪

つかみ攻撃

つかみ中に Ⓐ

ダ：3



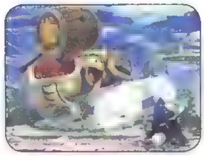
投 足

つま先蹴り

前投げ

つかみ中に ←→

ダ：6/3【9】



投 切 武

ワープ斬り

後投げ

つかみ中に ←→

ダ：7/3【10】



投

いづな落とし

上投げ

つかみ中に ↑

ダ：12



投 足

踏みつけ

下投げ

つかみ中に ↓

ダ：1×11ヒット【11】

復帰方法

滑空に必殺ワザと復帰方法はよりどりみどり

空中ジャンプが5回でき、さらに滑空もできるので、復帰はしやすい。必殺ワザも復帰に使えるものが多く、通常必殺ワザと横必殺ワザは横方向への復帰に使える。上必殺ワザは、ワザを出したあとで滑空するので、上と横のどちらの方向にも対応できる。状況に応じて、復帰方法を使い分けるとよいだろう。

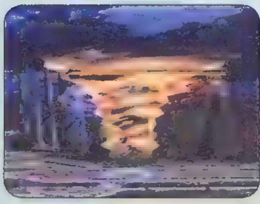


◆通常必殺ワザを使って復帰する際は、Bボタンを連打して飛行距離を伸ばそう

【 通常必殺ワザ 】

マッハトルネイド

切 体 直 | B | ダ：1～2×ヒット数




高速回転し、相手を巻きこんでダメージを与える。Bボタンを連打すると上昇し、さらに発生中に左右に移動することも可能。攻撃範囲が広く攻撃しながら移動もできるので、乱戦の際に役に立つ。また、復帰にも使うことができる。

【 横必殺ワザ 】

ドリルラッシュ

切 武 直 | + B | ダ：1～2×ヒット数

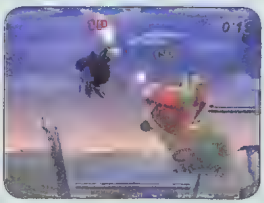



剣を突き出し、回転しながら相手に突っこんでいく。発生中にスティックを操作すれば上下に軌道を変えられるので、フェイントをかけることもできる。移動スピードも速いので、空中で横に逃げる相手をしとめるのに最適のワザといえる。

【 上必殺ワザ 】

シャトルループ

切 武 体 直 | + B | ダ：通常6、密着時9

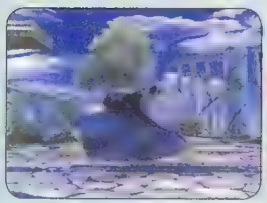



剣を突き上げながらすばやく上昇。宙返りをしてから滑空に移る。このときの滑空は、空中ジャンプからの通常の滑空と違い、途中でやめると必殺ワザ後落下することになる。滑空からの攻撃に関しては、通常どおり行うことができる。

【 下必殺ワザ 】

ディメンジョンマント

切 武 直 | + B | ダ：14



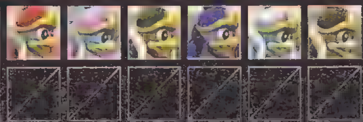

姿を消し、スティックを倒した方向に瞬間移動する。姿を消している間は無敵。また、移動中にBボタンを押しっぱなしにしておけば、姿を現すと同時に攻撃を繰り出すことができる。回避用のワザとして優秀なので、緊急回避と併用したい。

DEDEDE

デデデ

重い	遅い	4回	なし

COLOR



APPEAL





一撃必殺のパワーファイター

ワザの出が遅く当てにくいが、ダメージやふっとばし力は高い。とくに横スマッシュ攻撃は強力で、最大までためれば蓄積ダメージが15%程度の相手でも撃墜可能。4回連続で空中ジャンプができるので、重量級の中では復帰力も高い。

ふっとびにくいので、ダメージ覚悟で接近戦に持ちこもう。横必殺ワザで牽制しつつ、つかんで下投げからのコンボ。相手のダメージがたまったら、横スマッシュ攻撃でとどめを刺そう。



●[illegible]ションが大振りなので出が遅い。相手の隙をつかないと当てるのは[illegible]

最後の切りふだ　ワドルディ軍団

スマッシュボールを壊して B

ダ：ワドルディ 2～4、ワドルドゥ 6～8、ゴルドー 15





上空からワドルディ、ワドルドゥ、ゴルドーの大群が降ってきて相手を攻撃。3種類の中では、ゴルドーがもっとも攻撃力が高い。発動中はその場から動けないが、無敵状態なのでやられる心配はない。また、力は弱いが近くの相手を引き寄せることができる。

地上攻撃

特筆すべきは、横スマッシュ攻撃のメガトンハンマー。ふっとばし力が非常に高く、最大までためれば、蓄積ダメージが15%程度の相手でもふっとばすことができる。上スマッシュ攻撃は後ろの相手にも攻撃できるので、複数の相手に囲まれたときに有効。



ワサの出は遅く隙も大きいが、威力は半端ではない。密着して出すより、少し離れてハンマーの打面を当てるほうがダメージが大きい。



武
ふり抜き
弱攻撃1
Ⓐ
ダ：6



足
ねそべりキック
下強攻撃
↓ + Ⓐ
ダ：10



武
ふり上げ
弱攻撃2
弱1中に Ⓐ
ダ：5



武
メガトンハンマー
横スマッシュ攻撃
←→ + Ⓐ
ダ：24～33



武
回転ハンマーヘッド
コンビネーション攻撃
弱2後に Ⓐ を押し続ける
ダ：2×ヒット数



武
なぎ払いハンマー
上スマッシュ攻撃
↑ + Ⓐ
ダ：14～19



武
のび～るハンマー
横強攻撃
←→ + Ⓐ
ダ：6



武
ぶんまわしハンマー
下スマッシュ攻撃
↓ + Ⓐ
ダ：15～21



頭
ふみ台頭突き
上強攻撃
↑ + Ⓐ
ダ：12



体
ずっこけ
ダッシュ攻撃
ダッシュ中に Ⓐ
ダ：16

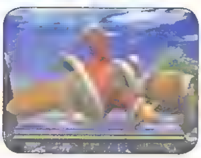
ガケのぼり・起きあがり攻撃



足
ガケのぼり攻撃(早)
ガケつかまり中に Ⓐ
ダ：8



足
あおむけ起きあがり攻撃
ダウン(あおむけ中)に Ⓐ
ダ：6



足
うつぶせ起きあがり攻撃
ダウン(うつぶせ中)に Ⓐ
ダ：6

空中攻撃

通常空中攻撃のたいこばらは、その名のとおり腹で相手を攻撃するワザ。伸ばした手には攻撃判定がないので注意しよう。前空中攻撃はふっとばし力が高く、空中の相手を迎撃するのに向いている。



体
たいこばら
通常空中攻撃
空中で Ⓐ
ダ：12



武
かち上げ
前空中攻撃
空中で ◀▶ ＋ Ⓐ
ダ：15



足
後方キック
後空中攻撃
空中で ◀▶ ＋ Ⓐ
ダ：13



武
上かき回し
上空中攻撃
空中で ▲ ＋ Ⓐ
ダ：2×7ヒット/5［19］



武
下かき回し
下空中攻撃
空中で ▼ ＋ Ⓐ
ダ：2×6ヒット/5［17］

つかみ攻撃&投げ

ふっとばし能力No.1は後投げ、続いて前投げとなっている。下投げはふっとばし効果のないおかげで、相手との距離があまり離れず、コンボにつなげやすい。リーチの長い横強攻撃などで追撃しよう。



頭
つかみヘッドバット
つかみ攻撃
つかみ中に Ⓐ
ダ：3



投 武
ゴルフスイング
前投げ
つかみ中に ◀▶
ダ：6/6［12］



投 武
反転ゴルフスイング
後投げ
つかみ中に ◀▶
ダ：6/10［16］



投 腕
レシーブ
上投げ
つかみ中に ▲
ダ：4/5［9］



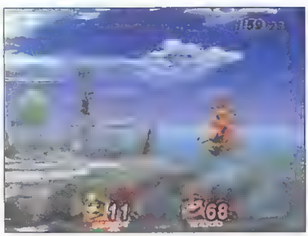
投 体
ヒッププレス
下投げ
つかみ中に ▼
ダ：4/4［8］

復帰方法

連続空中ジャンプ＋上必殺ワザで上への復帰は万全

空中ジャンプで距離を稼ぎ、その後上必殺ワザというのがデデデの復帰パターン。上方向への復帰なら、この方法でほぼカバーできる。

上必殺ワザが左右にまったく移動できないので、横方向への復帰は苦手。とはいえ、空中ジャンプが4回できるので、他の重量級キャラクターに比べれば復帰はしやすいだろう。

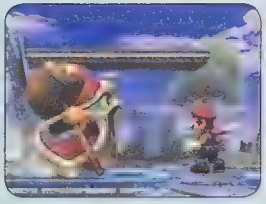


●体が重いためか、空中ジャンプの飛行距離は短い。4回ジャンプできるからといって過信は禁物。

【 通常必殺ワザ 】

すいこみ

B　ダ：星に変えて撃ち出す10、星に当たる18




近くにいる相手を吸いこんだ後、星に変えて撃ち出してダメージを与える。星が他のキャラクターに当たった場合は、当たったほうもダメージを受ける。アイテムも吸いこめるが、爆弾などを吸いこんだ場合は5%のダメージを受ける。

【 横必殺ワザ 】

ワドルディ投げ

ワドルドゥビーム弾　ゴルドー　その他　(横)＋B　ダ：ワドルディ5、ワドルドゥ7、ゴルドー22、ビーム3×ヒット数




ワドルディ（写真左）、ワドルドゥ（写真右）、そしてゴルドーの3種類を投げつける。このうちワドルドゥは、移動中にビームを出して攻撃することがある。また、上記3種のかわりに、まれにアイテムが出現することもある。

【 上必殺ワザ 】

スーパーデデデジャンプ

体 直　(上)＋B　ダ：落下15、星5

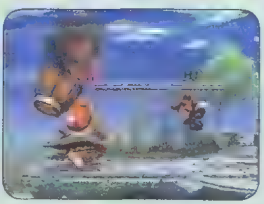



上に大きくジャンプし、その後相手の上に落下して押しつぶす。着地時に出る星にも攻撃判定がある。ただし、上昇中は攻撃判定がないので、頭上の相手を攻撃するのには向かない。発生中にスティックを下に傾けると、キャンセルできる。

【 下必殺ワザ 】

ジェットハンマー

最大タメ時　(下)＋B　ダ：11〜30

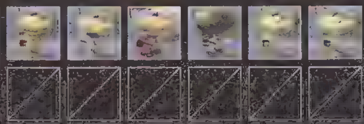
ハンマーで相手に強烈な一撃をくらわす。Bボタンを押し続けるとためが可能。ためながらの移動もできるが、最大までためると毎秒1%のダメージを受ける。ただし、蓄積ダメージが150%以上の場合、このダメージは発生しない。

PIKMIN & OLIMAR

ピクミン&オリマー

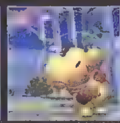
重さ	やや軽い	スピード	普通	空中ジャンプ	1回	能力	なし

COLOR



APPEAL







攻守のカギを握る5色のピクミン

ピクミン&オリマーは、半数以上のワザでピクミンを使う。まずは、通常必殺ワザのピクミンひっこ抜きで、ピクミンを用意することから始めよう。ピクミンには5つの色ごとに特徴があり、ワザの効果が異なっている。ピクミンを用いるワザを繰り出す際は先頭のものが使われるので、下必殺ワザのピクミン整列で、ピクミンの順番を調節できるようにしておこう。ワザに使われたピクミンは、徐々に体力を失って最後は倒れてしまう。その場合は、新たなピクミンを補充すればよい。

ピクミンの特徴

ピクミン	特徴
赤ピクミン	攻撃力が高い。火属性のため炎系の攻撃がききにくい。
黄ピクミン	攻撃範囲が広く、投げると山なりに飛ぶ。電属性のため電撃系の攻撃がききにくい。
青ピクミン	比較的死ににくく、水に落ちても死なない。つかみ攻撃や投げの攻撃力が高い。
紫ピクミン	もっとも足が遅い。投げてもあまり飛ばず、相手をつかまずにぶつかる。
白ピクミン	もっとも足が速い。投げると遠くまで飛ぶ。つかみ攻撃や投げの攻撃力が高い。

最後の切りふだ

一日の終わり

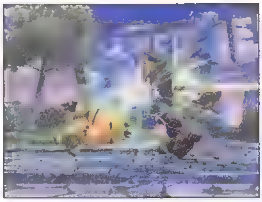
スマッシュボールを壊して B　　ダ：97



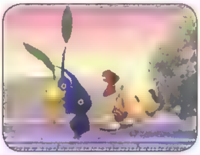

オリマーがロケットで脱出したあと、ステージに原生生物チャッピーが現れ、残された相手を攻撃する。チャッピーが去ると、オリマーは再び戻ってくる。飛びたつときと戻ってきたときのロケットには攻撃判定があるので、相手の至近距離で発動するとよい。

地上攻撃

地上攻撃は、オリマー単独で繰り出せるワザが多い。中でも弱攻撃2はふっとばし力が高く、出も早いので使い勝手がよい。とはいえ、ピクミンがいないとスマッシュ攻撃を使えないので、ワザのバリエーションを増やすためにも、ピクミンを率いておきたい。



◀弱攻撃2だけで10%ものダメージを与える。手もとにピクミンがいない場合はひとまずこれで攻撃し、間合いをとってからピクミンをそろえよう。



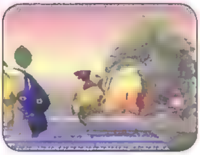
頭

頭突き

弱攻撃1

Ⓐ

ダ:3/2[5]



頭

反転頭突き

弱攻撃2

弱1中に Ⓐ

ダ:10



足

低空ドロップキック

横強攻撃

→ + Ⓐ

ダ:6



頭

竜巻ジャンプ

上強攻撃

↑ + Ⓐ

ダ:1×7ヒット/4[11]



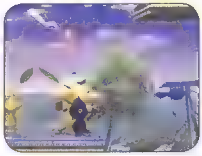
頭

低空頭突き

下強攻撃

↓ + Ⓐ

ダ:6/2[8]



ピ 赤 火 黄 電

ピクミンロケット

横スマッシュ攻撃

→ + Ⓐ

ダ:赤15~21、黄13~18、青15~21、紫18~25、白9~12



ピ 赤 火 黄 電

ピクミンジャンプ

上スマッシュ攻撃

↑ + Ⓐ

ダ:赤15~21、黄14~19、青15~21、紫16~22、白9~12



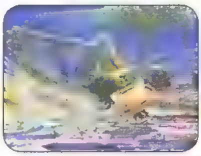
ピ 赤 火 黄 電

ピクミン左右ダッシュ

下スマッシュ攻撃

↓ + Ⓐ

ダ:赤13~18、黄11~15、青12~16、紫15~21、白6~12



体

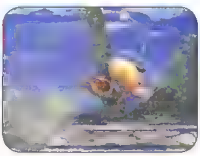
側転キック

ダッシュ攻撃

ダッシュ中に Ⓐ

ダ:7/4[11]

ガケのぼり・起きあがり攻撃



頭

ガケのぼり攻撃(早)

ガケつかまり中に Ⓐ

ダ:8

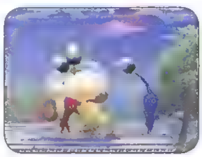


頭

うつぶせ起きあがり攻撃

ダウン(うつぶせ中)に Ⓐ

ダ:6



腕

あおむけ起きあがり攻撃

ダウン(あおむけ中)に Ⓐ

ダ:6

空中攻撃

前・後・上・下空中攻撃はピクミンがいないと使えず、色によってダメージが異なるワザ。中でも白は格段に弱い。メテオ効果のある下空中攻撃はリーチが短いので、相手を十分ひきつけてから使おう。



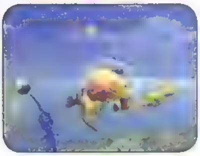
体

竜巻アタック

通常空中攻撃

空中で Ⓐ

ダ：2×6ヒット【12】



ピ | 赤 火 | 黄 電

ピクミンはたき

前空中攻撃

空中で → ＋ Ⓐ

ダ：赤15、黄12、青13、紫14、白5



ピ | 赤 火 | 黄 電

ピクミンふりはらい

後空中攻撃

空中で ← ＋ Ⓐ

ダ：赤13、黄12、青13、紫13、白5



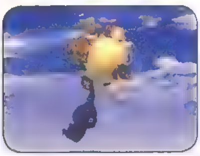
ピ | 赤 火 | 黄 電

ピクミンスクリュー

上空中攻撃

空中で ↑ ＋ Ⓐ

ダ：赤3×6ヒット/6【24】、黄2×6ヒット/4【16】、青3×6ヒット/4【22】、紫3×6ヒット/4【22】、白1×6ヒット/3【9】



ピ | 赤 火 | 黄 電

ピクミンメテオ

下空中攻撃

空中で ↓ ＋ Ⓐ

ダ：赤16、黄12、青14、紫14、白8

つかみ&投げ

つかみ&投げは、すべてピクミンがいないと使用できない。列の先頭のピクミンが相手をつかみにいくので、つかみのリーチは長め。ただし、紫の場合は、少ししか進まないのでリーチが極端に短くなる。



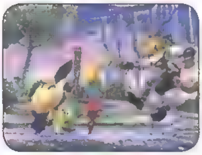
ピ

ピクミンつかみ攻撃

つかみ攻撃

つかみ中に Ⓐ

ダ：2



投 | 赤 火 | 黄 電

ピクミン前投げ

前投げ

つかみ中に →

ダ：赤6、黄7、青13、紫7、白6



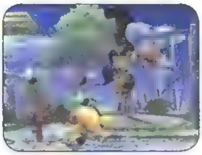
投 | 赤 火 | 黄 電

ピクミン後投げ

後投げ

つかみ中に ←

ダ：赤7、黄9、青14、紫9、白7



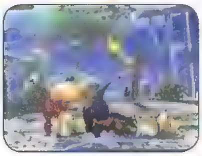
投 | 赤 火 | 黄 電

ピクミン上投げ

上投げ

つかみ中に ↑

ダ：赤9、黄11、青12、紫11、白6



投 ピ | 赤 火 | 黄 電

ピクミン下投げ

下投げ

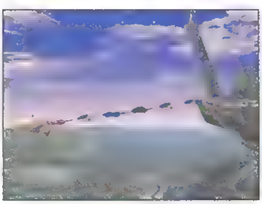
つかみ中に ↓

ダ：赤1/8【9】、黄1/7【8】、青1/11【12】、紫1/7【8】、白1/5【6】

復帰方法

復帰できる確率はピクミンの数に比例する

ふっとばされたら、空中ジャンプで戻るか、上必殺ワザのピクミンつながりでワイヤー復帰をするか、どちらかしかない。後者のほうが上・横ともに移動距離が長いので、使用頻度は高い。ワイヤーの長さはピクミンの数によって決まるので、常に最大の6匹を率いておこう。



◀他のキャラクターのワイヤー復帰の場合と異なり、率いるピクミンの数によってワイヤーの長さが異なる。つまり、復帰できる確率はピクミンの数に大きく左右されるのだ。

【 通常必殺ワザ 】

ピクミンひっこ抜き

B | ダ:0




地面からピクミンをひっこ抜いて補充する。6匹まで率いることができ、色の種類はランダム。ピクミンはオリマーの生命線といえるので、機を見てひっこ抜いておこう。ピクミンがいなければ使えるワザが限られ、まともに復帰もできない。

【 横必殺ワザ 】

ピクミン投げ

ピ 飛 | 飛行中のピクミン(「亜空の使者」のみ攻撃判定あり) ピ 飛 | 赤 火 | 黄 | + B | ダ:赤2、黄2、青2、紫6、白6

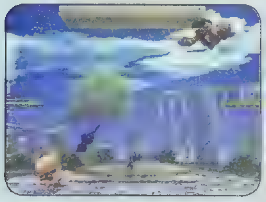



ピクミンを相手に投げる。相手に当たると、ピクミンがへばりついて数回攻撃。回数は相手の蓄積ダメージに応じて変わる。ピクミンの色によってダメージは異なり、白がもっとも強い。紫は飛距離が短く、単発ヒットとなって相手をふっとばす。

【 上必殺ワザ 】

ピクミンつながり

ピ 飛 | 赤 火 | 黄 | + B | ダ:赤7、黄6、青6、紫8、白6

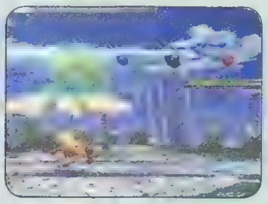



率いているすべてのピクミンを鎖のようにつなげ、正面斜め上に伸ばして攻撃する。リーチはピクミンの数で決まり、先端のピクミンの色によってダメージが異なる。復帰に利用できる唯一のワザなので、ピクミンを常に6匹そろえておきたい。

【 下必殺ワザ 】

ピクミン整列

+ B | ダ:0

ピクミンを呼び集め、色ごとに整列させる。ピクミンがオリマーの近くで並んでいる状態で再度このワザを使うと、列の先頭にいるピクミンが最後尾に回る。思いどおりの色のピクミンで攻撃するために、ぜひマスターしておきたい。

FOX
フォックス

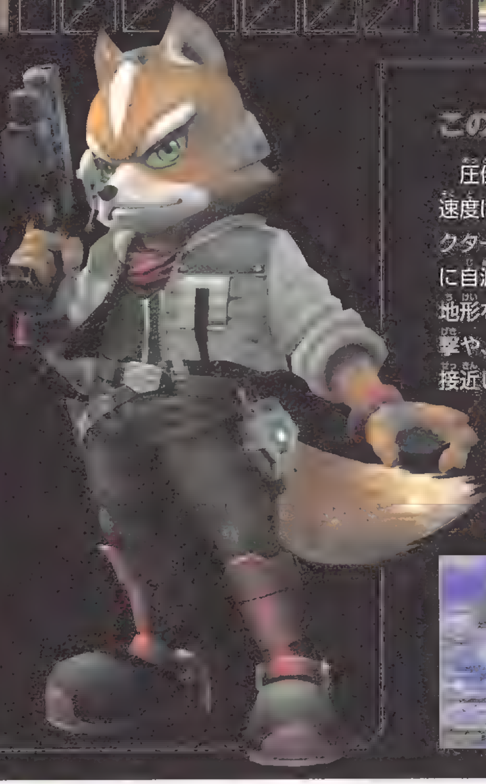
軽い	速い	1回	壁ジャンプ

COLOR



APPEAL





このスピード使いこなせるか!?

圧倒的なスピードがフォックスの魅力。移動速度はもちろん、ワザの回転の速さも全キャラクター中トップクラス。しかし、その性能ゆえに自滅することも多い。ワザの特徴を把握し、地形を確認しつつ戦おう。コンビネーション攻撃や、上必殺ワザのファイアフォックスなど、接近してからの連続攻撃はフォックスの得意ワザ。通常必殺ワザのブラスターで牽制し、横必殺ワザやダッシュ攻撃など、すばやく移動できるワザで接近。最後に、横スマッシュ攻撃でふっとばそう。



[illegible]

最後の切りふだ

ランドマスター

スマッシュボールを壊して B

ダ：上昇5、砲撃13、踏みつけ19、突進19、ローリング13





『スターフォックス』シリーズの戦車、ランドマスターに乗りこむ。攻撃方法は砲撃、体当たり、ローリングなどがあるが、正面からの相手への突進がもっともダメージが大きい。発動時の上昇モーションにも攻撃判定があるので、相手に密着して使うと効果的。

地上攻撃

フォックスの地上攻撃は、いずれも出が早く使い勝手がよい。接近戦では、ジャブ→ストレート→ラピッドキックという弱攻撃のコンボがおすすめ。乱戦を打破するには、一度に前後の2方向を攻撃できる、上および下スマッシュ攻撃を使うとよい。



⬅相手に接近したらAボタンを押しっぱなし。弱攻撃1からコンビネーション攻撃まで、一気にヒットする。スマッシュ攻撃もあわせて使うと効果的だ。



腕
ジャブ
弱攻撃1
Ⓐ
ダ：2



腕
ストレート
弱攻撃2
弱1中に Ⓐ
ダ：2



足
ラピッドキック
コンビネーション攻撃
Ⓐ を押し続ける
ダ：2



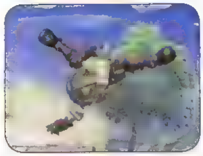
足
フォックスウィップ
横強攻撃
+ Ⓐ
ダ：6



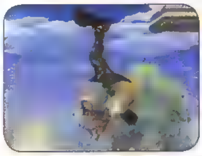
足
フリップキック
上強攻撃
+ Ⓐ
ダ：10



し
フォックステイル
下強攻撃
+ Ⓐ
ダ：9



足
レッグショット
横スマッシュ攻撃
+ Ⓐ
ダ：12～21



切 足
サマーソルトキック
上スマッシュ攻撃
+ Ⓐ
ダ：前17～23、後13～18



足
グラウンドキック
下スマッシュ攻撃
+ Ⓐ
ダ：14～19

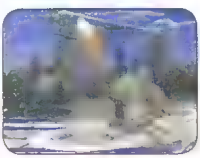


足
ジャンプサイドキック
ダッシュ攻撃
ダッシュ中に Ⓐ
ダ：7

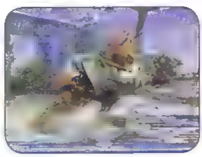
ガケのぼり・起きあがり攻撃



足
ガケのぼり攻撃（早）
ガケつかまり中に Ⓐ
ダ：8



足
うつぶせ起きあがり攻撃
ダウン（うつぶせ中）に Ⓐ
ダ：6



足
あおむけ起きあがり攻撃
ダウン（あおむけ中）に Ⓐ
ダ：6

空中攻撃

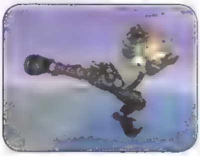
下空中攻撃は連続ヒットし、地上の相手を急襲する際に重宝する。上空中攻撃はワザの出は遅いが、上方向へのふっとばし力が高い。タイミングをマスターすれば、コンボにつなげる起点のワザとして使える。



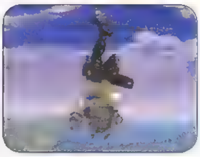
足
フォックスキック
通常空中攻撃
空中で Ⓐ
ダ：9



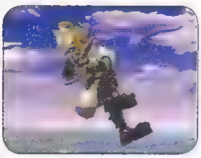
足
トルネードシャフト
前空中攻撃
空中で ←→ ＋ Ⓐ
ダ：6/5/5/4/3【23】



足
リバーススピンキック
後空中攻撃
空中で ←→ ＋ Ⓐ
ダ：15



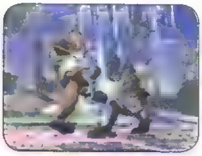
し 足
テイル&レッグ
上空中攻撃
空中で ↑ ＋ Ⓐ
ダ：5/11【16】



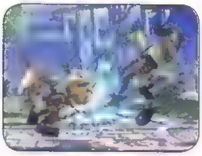
足
エアドリル
下空中攻撃
空中で ↓ ＋ Ⓐ
ダ：3×7ヒット【21】

つかみ攻撃&投げ

フォックスの投げのほとんどは、スティックを傾けた方向へ相手を投げるが、下投げだけは相手が正面斜め上へ飛ぶことを覚えておこう。ワザのあとは相手との間合いが開くので、コンボにつなげにくい。



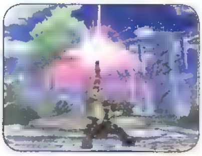
足
つかみニーバット
つかみ攻撃
つかみ中に Ⓐ
ダ：1



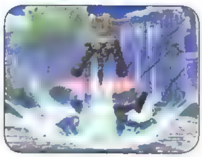
投 腕
スマッシュエルボー
前投げ
つかみ中に ←→
ダ：4/3【7】



投｜弾 工
クローズレンジブラスターH
後投げ
つかみ中に ←→
ダ：8



投｜弾 工
クローズレンジブラスターV
上投げ
つかみ中に ↑
ダ：8

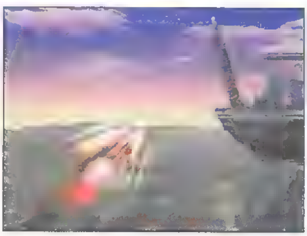


投｜弾 工
クローズレンジブラスターダウン
下投げ
つかみ中に ↓
ダ：9

復帰方法

必殺ワザ後落下に注意しつつ必殺ワザで復帰

通常攻撃で上昇するワザがないので、空中ジャンプ以外では必殺ワザに頼るしかない。使えるのは、横必殺ワザのフォックスイリュージョンと上必殺ワザのファイアフォックス。どちらも移動能力はずばぬけて高いが、使用後に必殺ワザ後落下状態になるので、確実にガケにつかまれる状況で出すようにしたい。

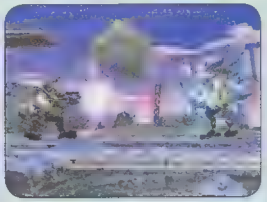


←スティックを傾けた方向に進めるぶん、ファイアフォックスのほうが汎用性が高い。フォックスイリュージョンは、ガケよりも高い位置で使うようにしよう。

【 通 常 必 殺 ワ ザ 】

ブラスター

B | ダ:3

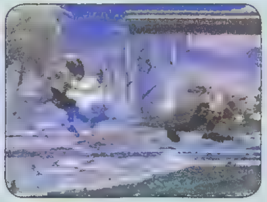



正面にブラスターを放って攻撃する。連射がきいて射程距離も非常に長い。ファルコやウルフのブラスターより使用後の隙は小さい。だが、相手をひるませないという欠点があり、至近距離で相手に当てると、そのまま反撃される恐れもある。

【 横 必 殺 ワ ザ 】

フォックスイリュージョン

切 体 直 | + B | ダ:4

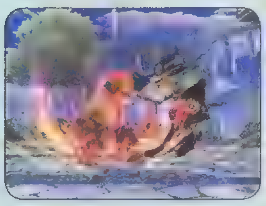



猛スピードで前方に突進。移動距離が長く復帰にも役立つ。だが、ガケで止まらずに飛び出すうえに、使用後に必殺ワザ後落下状態になるのが欠点。発動前にBボタンを追加入力すると、キャンセルおよび移動距離を縮めることができる。

【 上 必 殺 ワ ザ 】

ファイアフォックス

炎 火 | 体当たり 火 体 直 | + B | ダ:2×7ヒット/14【28】

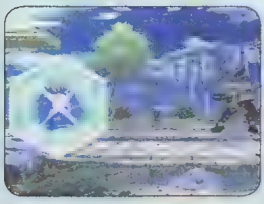



炎をまとい、スティックを傾けた方向に突進する。炎をまとうときにも攻撃判定が7回あるので、相手に密着した状態で出すと大ダメージを狙える。復帰するときにも重宝するが、使用後に必殺ワザ後落下状態になることを忘れずに。

【 下 必 殺 ワ ザ 】

リフレクター

+ B | ダ:5




飛び道具を反射するリフレクト攻撃。Bボタンを押している間は、バリアを出し続ける。バリア自体にも攻撃判定があり、当たった相手をふっとばすことができる。空中で使うと降下速度が遅くなり、着地タイミングをずらしたいときに使える。

FALCO

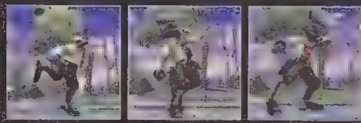
ファルコ

軽い	普通	1回	壁ジャンプ

COLOR



APPEAL





ステージを飛びはねて相手を翻弄

フォックスとほぼ同じワザを使うキャラクター。フォックスよりスピードは遅いが、ジャンプの高さは全キャラクター中No.1。優れたジャンプ力を利用し、動き回って攻撃しよう。

各種スマッシュ攻撃の性能がよく、ふっとばし力の高い後空中攻撃やメテオ効果がある下空中攻撃もあるので、地上戦・空中戦のどちらにも対応できる。なお、横必殺ワザと上必殺ワザのあとに必殺ワザ後落下状態になるので、相手の格好の標的となったり、転落して自滅したりする恐れがあるので注意すること。



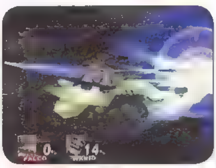
最後の切りふだ

ランドマスター

スマッシュボールを壊して B

ダ：上昇5、砲撃13、踏みつけ19、突進19、ローリング13

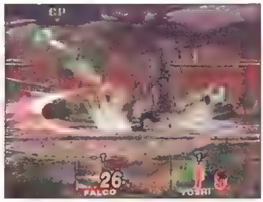




フォックスと同様に、ランドマスターで攻撃する。攻撃力はやや低めで、飛行能力が強化されている。そのため、地上よりも空中のほうがスムーズに移動できる。発動中は無敵なので、相手を機体に乗せたまま上昇し、場外へと押しやって撃墜しよう。

地上攻撃

横スマッシュ攻撃のふっとばし力は高いものの、至近距離で当てると効果が落ちる。上スマッシュ攻撃は前・頭上・背後の3か所に、そして、下スマッシュ攻撃は前後の2か所に攻撃判定があり、ワザの出も早いので、相手に囲まれた場合に頼りになる。



飛び道具で相手を牽制し、しびれをきらして相手が突っこんできたところを、横スマッシュ攻撃でふっとはすとよい。



腕
ウイングチョップ
弱攻撃1
Ⓐ
ダ：4



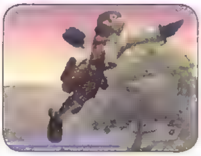
切 し
テイルカッター
下強攻撃
↓ + Ⓐ
ダ：12



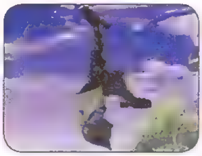
腕
リバースチョップ
弱攻撃2
弱1中に Ⓐ
ダ：2



切 腕
ウイングエッジ
横スマッシュ攻撃
→ + Ⓐ
ダ：14～21



腕
ジャイロカッター
コンビネーション攻撃
Ⓐ を押し続ける
ダ：1



足
サマーソルトキック
上スマッシュ攻撃
↑ + Ⓐ
ダ：前14～19、後12～16



足
バードウィップ
横強攻撃
→ + Ⓐ
ダ：9



足
グラウンドキック
下スマッシュ攻撃
↓ + Ⓐ
ダ：15～21



切 腕
フラップアッパー
上強攻撃
↑ + Ⓐ
ダ：4/5［9］



足
ジャンプサイドキック
ダッシュ攻撃
ダッシュ中に Ⓐ
ダ：9

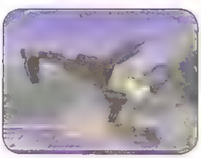
ガケのぼり・起きあがり攻撃



足
ガケのぼり攻撃（早）
ガケつかまり中に Ⓐ
ダ：8



腕 足
あおむけ起きあがり攻撃
ダウン（あおむけ中）に Ⓐ
ダ：6



足
うつぶせ起きあがり攻撃
ダウン（うつぶせ中）に Ⓐ
ダ：6

空中攻撃

下空中攻撃は、ワザの出始めのみメテオ効果がある。だが、その後はメテオ効果が消え、与えるダメージも低下する。ジャンプのあと相手の頭と重なった状態でワザを繰り出し、出始めをヒットさせよう。



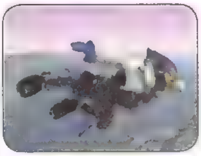
腕

スピニングファルコチョップ

通常空中攻撃

空中で Ⓐ

ダ：3/3/2/4［12］



切 頭

ビークドリル

前空中攻撃

空中で → + Ⓐ

ダ：3



足

リバーススピンキック

後空中攻撃

空中で ← + Ⓐ

ダ：13



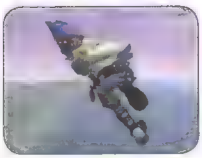
足

リバースオーバーヘッド

上空中攻撃

空中で ↑ + Ⓐ

ダ：11



足

メテオスクリュー

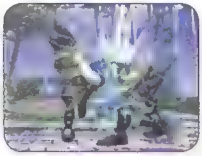
下空中攻撃

空中で ↓ + Ⓐ

ダ：13

つかみ攻撃&投げ

後・上・下投げは、投げたあとのブラスター照射までが一連の流れとなる。投げのあとは、横必殺ワザのファルコビジョンで追撃しよう。比較的ワザの出が早く移動速度も速いので、コンボにつなげやすい。



足

つかみニーバット

つかみ攻撃

つかみ中に Ⓐ

ダ：2



投 腕

スマッシュエルボー

前投げ

つかみ中に →

ダ：4/3［7］



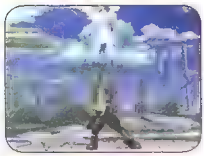
投｜弾 電 工

クローズレンジブラスターH

後投げ

つかみ中に ←

ダ：2/2/2/2［8］



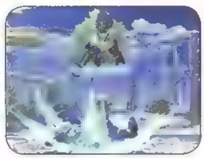
投｜弾 電 工

クローズレンジブラスターV

上投げ

つかみ中に ↑

ダ：2/2/2/2［8］



投｜弾 電 工

クローズレンジブラスターダウン

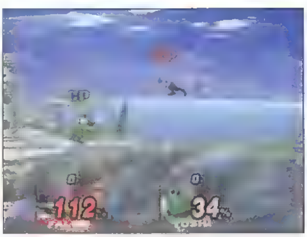
下投げ

つかみ中に ↓

ダ：2/2/2/2/1［9］

上必殺ワザの射程によって復帰の性能が決まる

フォックスと同様、復帰には上必殺ワザを使う。空中ジャンプで地面に近づいた後、上必殺ワザでガケ付近に飛んでいけばよい。ただし、フォックスの上必殺ワザのファイアフォックスより射程が短く、そのぶん復帰性能も劣る。なお、上必殺ワザのあとは必殺ワザ後状態になるので、そのあとでの空中ジャンプはできない。

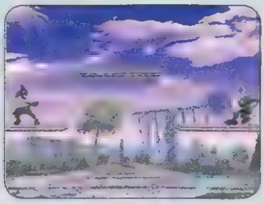


⊖横に戻りたいなら、横必殺ワザのファルコビジョンでもかまわない。ただし、使うと必殺ワザ後落下状態になる点は、上必殺ワザと同様。

【 通常必殺ワザ 】

ブラスター

工 飛 | B | ダ:3

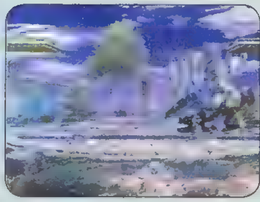



ブラスターを前方に放つ。フォックスのブラスターと異なり、当たった相手をひるませるが連射はしにくい。空中で放つと、少しだけ連射速度がアップ。射程が長く使用後の隙が大きいので、遠くにいる相手への牽制に使うのがおすすめだ。

【 横必殺ワザ 】

ファルコビジョン

切 体 直 | + B | ダ:7




前方にすばやく移動し、すれ違った相手を攻撃。発動前にBボタンを追加入力すると、キャンセルおよび移動距離の短縮が可能。使うと必殺ワザ後落下状態になるので、地面から飛び出すと自滅は必至。空中で当てるとメテオ効果がある。

【 上必殺ワザ 】

ファイアバード

炎 火 直 | 体当たり 火 体 直 | + B | ダ:2×4ヒット/3/2×7ヒット[25]

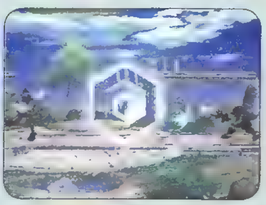



スティック上＋Bボタンで炎をまとい、直後にスティックを傾けた方向に飛ぶ。多段ヒットするワザで、炎で4回、ジャンプ時に1回、そして突進時に7回の攻撃判定がある。横必殺ワザと同様、使うと必ず必殺ワザ後落下状態となる。

【 下必殺ワザ 】

リフレクターシュート

[illegible] 工 直 | + B | ダ:6

前方にリフレクターを蹴り、リフレクターはブーメランのように戻ってくる。相手の飛び道具をはじき返しつつ、リフレクターをぶつけて攻撃する攻防一体のワザ。牽制用としても重宝するが、非常に出が早いので緊急時に使うという手もある。

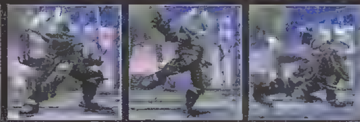
WOLF
ウルフ

普通	普通	1回	壁ジャンプ

COLOR



APPEAL

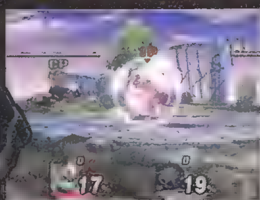




手数と威力を兼ね備えた攻撃の[illegible]

ウルフは、フォックスやファルコと似たワザを使うが、全体的にダメージやふっとばし力が高い。さらに、リーチの長いワザや攻撃範囲の広いワザもそろう超攻撃的なキャラクターだ。スピードや重さは平均的でバランスよく、手数の面でも相手にひけはとらない。長めのリーチを活かし、中〜近距離戦に持ちこもう。

出の早い弱攻撃やスマッシュ攻撃を中心としつつ、機を見て必殺ワザを繰り出すという、セオリーどおりの戦い方がおすすめ。なお、必殺ワザは総じて隙が大きいので乱用は控えたい。



←着地時の[illegible]の前後の隙が[illegible]なので、シールドを利用した[illegible]回避は手[illegible]

最後の切りふだ

ランドマスター改

スマッシュボールを壊して B

ダ：上昇5、砲撃20、踏みつけ15、突進19、ローリング15





赤を基調としたランドマスター改で攻撃する。フォックスやファルコのランドマスターより攻撃力が高く、地上・空中のどちらもスムーズに移動できる。ただし、12〜13秒程度で効果が切れるので、ターゲットを1名に絞り、集中的に攻撃して撃墜しよう。

地上攻撃

地上攻撃のおすすめは、リーチの長い横スマッシュ攻撃。一気に間合いを詰めて攻撃するので、そこから接近戦を展開しよう。複数の相手に囲まれたら、迷わず上スマッシュ攻撃を繰り出そう。2回攻撃のうちの1発目で前後を、2発目で頭上の相手を攻撃できる。



◀弱攻撃1～3はいずれも前傾姿勢で繰り出されるので、思っている以上にリーチが長い。ワザの回転も速いので、非常に使い勝手がよい。



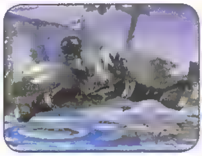
切 腕

スナップクロー

弱攻撃1

Ⓐ

ダ:3



足

ローキック

下強攻撃

+ Ⓐ

ダ:6



切 腕

フォロークロー

弱攻撃2

弱1中に Ⓐ

ダ:2



腕

キリングラッシュ

横スマッシュ攻撃

+ Ⓐ

ダ:5～7/10～14【15～21】



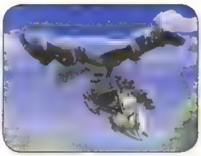
切 か

ワイルドバイト

弱攻撃3

弱2中に Ⓐ

ダ:4



足

レッグシザース

上スマッシュ攻撃

+ Ⓐ

ダ:6～9/12～16【18～25】



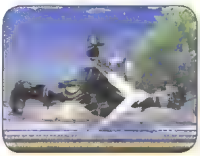
腕 切

デュアルバースト

横強攻撃

+ Ⓐ

ダ:5/6【11】



切 腕

ガストスラッシュ

下スマッシュ攻撃

+ Ⓐ

ダ:前14～19、後13～18



足

キックアップ

上強攻撃

+ Ⓐ

ダ:10



足

ステップサマーソルトキック

ダッシュ攻撃

ダッシュ中に Ⓐ

ダ:9

ガケのぼり・起きあがり攻撃



足

ガケのぼり攻撃(早)

ガケつかまり中に Ⓐ

ダ:8

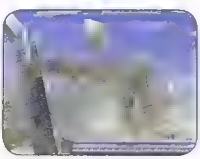


腕 足

あおむけ起きあがり攻撃

ダウン(あおむけ中)に Ⓐ

ダ:6



足

うつぶせ起きあがり攻撃

ダウン(うつぶせ中)に Ⓐ

ダ:6

空中攻撃

下空中攻撃はメテオ攻撃だが、攻撃範囲が狭い。フィニッシュ用としては前空中攻撃がおすすめ。ふっとばし力が高いだけでなく、出も早くリーチも長い。ただし、かわされると隙ができる点には注意が必要。



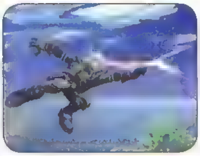
体 し

ウルフループ

通常空中攻撃

空中で Ⓐ

ダ：8



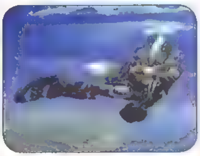
切 腕

クイックスラッシュ

前空中攻撃

空中で → + Ⓐ

ダ：11



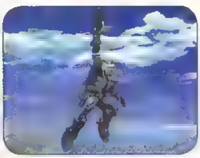
足

バックキック

後空中攻撃

空中で ← + Ⓐ

ダ：13



切 腕

エアスライス

上空中攻撃

空中で ↑ + Ⓐ

ダ：12



切 腕

メテオクラッシュ

下空中攻撃

空中で ↓ + Ⓐ

ダ：15

つかみ攻撃&投げ

後投げは前方に相手を投げるので、コンボの導入に最適。空中に浮いた相手に横必殺ワザを当て、さらにダウンしたところを通常必殺ワザで追撃する。そうすれば、隙の多い必殺ワザを安心して使えるだろう。



足

つかみニーバット

つかみ攻撃

つかみ中に Ⓐ

ダ：1



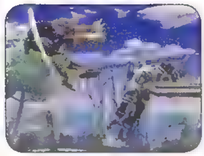
投 腕

スクラッチアッパー

前投げ

つかみ中に →

ダ：4/3［7］



投 切 腕

フライングリバースキック

後投げ

つかみ中に ←

ダ：4/3［7］



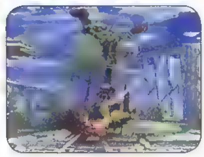
投 切 腕

ジャンピングクロー

上投げ

つかみ中に ↑

ダ：5/2［7］



投 切 腕

アンダークロー

下投げ

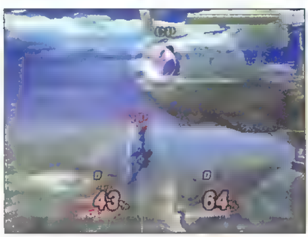
つかみ中に ↓

ダ：6/6［12］

復帰方法

上必殺ワザと横必殺ワザのどちらがよい？

空中で上必殺ワザのウルフシュートを使い、ガケにつかまればOK。ウルフシュートなら、上でも横でも任意の方向へ進むことができる。同じように、横必殺ワザのウルフラッシュも復帰に利用可能だ。だが、こちらは上必殺ワザと異なり、移動方向が一定なので、角度がずれてガケにつかまれないという危険性もある。



◀上必殺ワザのあとは必殺ワザ後落下状態になるので、ガケをつかむ距離まで達しなかった場合は、あきらめるしかない。

【 通常必殺ワザ 】

クローブラスター

ブラスター本体 切 武 直 | ブラスター弾 電 工 飛 | B | ダ：弾5、銃身4

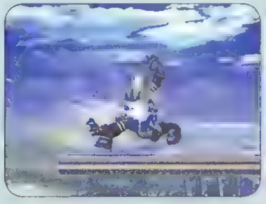
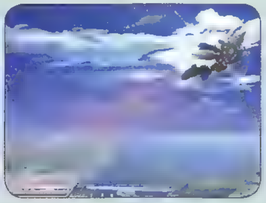



ブラスターを前方に放つ。フォックスやファルコのブラスターよりダメージが大きい。密着した相手を銃身で殴り、弾と合わせて2回攻撃も可能。だが、射程は短めで連射はできない。さらに、使用後の隙が大きいので、接近して使うのは危険だ。

【 横必殺ワザ 】

ウルフフラッシュ

体当たり 電 直 | 残像 切 体 直 | 横 + B | ダ：15

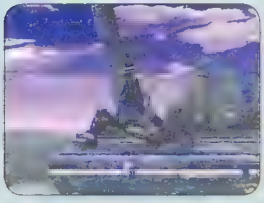
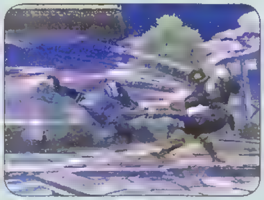



正面斜め上に向かって突進。ワザの出始めで当てるとダメージ3%程度だが、終わりに近づくほどダメージとふっとばし力が増し、ダメージ15%のときにかぎりメテオ効果がある。使用後に必殺ワザ後落下状態になるので、自滅に注意。

【 上必殺ワザ 】

ウルフシュート

足 直 | 上 + B | ダ：2/1×7ヒット/4【13】

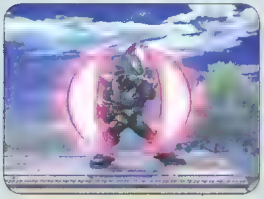



スティック上＋Bボタンでワザを構え、その後スティックを傾けた方向に飛び蹴りを繰り出す。9回の攻撃判定があり、最後の一撃のふっとばし力は高めだ。使用後に、必殺ワザ後落下状態になるので、足下を確認してから使うこと。

【 下必殺ワザ 】

リフレクター

電 工 直 | 下 + B | ダ：3




自分の周囲にリフレクターを発生させ、飛び道具をはじき返す。リフレクターはBボタンを押しているかぎり持続し、出した直後の一瞬のみダメージ3%の攻撃判定がある。リフレクターではじき返された飛び道具は、弾速が増して戻っていく。

CAPTAIN FALCON

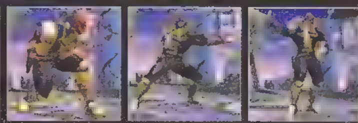
キャプテン・ファルコン

[illegible]	やや重い	[illegible]	速い	[illegible]	1回	[illegible]	壁ジャンプ

COLOR



APPEAL





スピードとパワーはあるが隙も大

スピードとパワーを兼ね備えたキャラクター。弱攻撃や強攻撃の出が非常に早く、これらのワザを中心とする接近戦に持ちこめばめっぽう強い。相手を撃墜するときは、ふっとばし力が高く出の早い横強攻撃がおすすめだ。

いっぽう、総じて必殺ワザの出が遅く、隙が大きいという欠点もある。相手の起きあがりや復帰中を狙うなど、ひと工夫しないと必殺ワザをヒットさせるのは難しい。また、飛び道具がないので、シールドや緊急回避を駆使しないと苦戦を強いられるだろう。



最後の切りふだ

ブルーファルコン

スマッシュボールを壊して B | ダ：10/20/10［40］





画面外から愛機ブルーファルコンが登場。相手に当たるとステージが『F-ZERO』のコースに切りかわり、相手を再びブルーファルコンではね飛ばす。ブルーファルコンはキャプテン・ファルコンの前方を通過し、車幅ぶんの間合いにいる相手全員を攻撃できる。

地上攻撃

地上攻撃は、全体的にワザの出が早いのが特徴。弱攻撃1からのコンボは、接近戦で威力を発揮する。横強攻撃は、出が早くリーチも長い。ダメージはそれほど高くないが、ふっとばし力が高いので撃墜を狙える。上方向に攻撃範囲の広い上強攻撃は、乱戦で効果のあるワザのひとつだ。

牽制で相手の動きを封じる場合も、出の早いワザを活用。間合いが開いたら、緊急回避やダッシュを利用して再接近を図ろう。



腕
ジャブ
弱攻撃1
Ⓐ
ダ：3



腕
ストレート
弱攻撃2
弱1中にⒶ
ダ：2



足
ニーバット
弱攻撃3
弱2中にⒶ
ダ：6



腕
マッハパンチ
コンビネーション攻撃
Ⓐを押し続ける
ダ：2



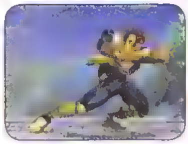
足
ラウンドキック
横強攻撃
→ + Ⓐ
ダ：10



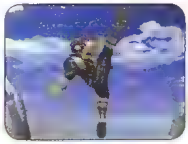
足
ホイールキック
上強攻撃
↑ + Ⓐ
ダ：13



足
スプロールキック
下強攻撃
↓ + Ⓐ
ダ：10



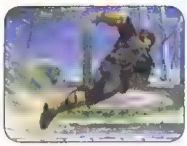
腕
オーバーヒートエルボー
横スマッシュ攻撃
→ + Ⓐ
ダ：19～26



足
デュアルエッジ
上スマッシュ攻撃
↑ + Ⓐ
ダ：8～11/13～18［21～29］

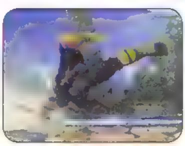


足
フロント&バックキック
下スマッシュ攻撃
↓ + Ⓐ
ダ：前18～25、後16～22

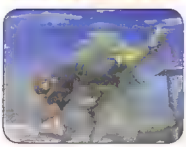


体
ターボショルダー
ダッシュ攻撃
ダッシュ中にⒶ
ダ：8

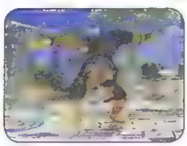
ガケのぼり・起きあがり攻撃



足
ガケのぼり攻撃（早）
ガケつかまり中にⒶ
ダ：10



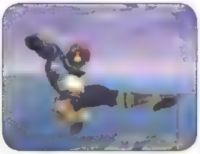
足
うつぶせ起きあがり攻撃
ダウン（うつぶせ中）にⒶ
ダ：6



足
あおむけ起きあがり攻撃
ダウン（あおむけ中）にⒶ
ダ：6

空中攻撃

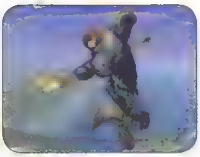
上空中攻撃はワザの出が早く、攻撃判定が前・頭上・背後の3方向にあるので、ヒットさせやすい。下空中攻撃にはメテオ効果があるが、足先を当てないと下にふっとばないので、使いこなすには練習が必要だ。



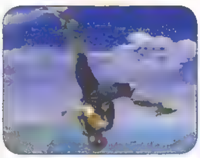
足
ロータリーキック
通常空中攻撃
空中で Ⓐ
ダ：4/6［10］



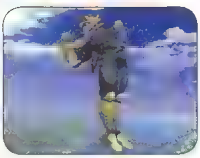
足
ストライキングニー
前空中攻撃
空中で ▶ ＋ Ⓐ
ダ：19



腕
バックナックル
後空中攻撃
空中で ◀ ＋ Ⓐ
ダ：14



足
オーバーヘッドキック
上空中攻撃
空中で ▲ ＋ Ⓐ
ダ：13



足
スタンピードボム
下空中攻撃
空中で ▼ ＋ Ⓐ
ダ：14

つかみ攻撃＆投げ

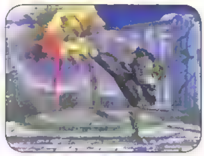
投げは、全体的に使用後の隙が小さい。ダッシュ攻撃や必殺ワザで追撃しよう。接近戦のバリエーションを増やすべく、コンボに通常攻撃を組み入れたり、緊急回避からの投げにつなげたりするのも効果的。



足
つかみニーバット
つかみ攻撃
つかみ中に Ⓐ
ダ：2



投 腕
ショートボディーブロー
前投げ
つかみ中に ▶
ダ：5/4［9］



投 足
ストライキングスルー
後投げ
つかみ中に ◀
ダ：5/4［9］



投 腕
ライジングフラット
上投げ
つかみ中に ▲
ダ：4/3［7］



投
ヘッドクラッシュ
下投げ
つかみ中に ▼
ダ：7

復帰方法

位置を見きわめて必殺ワザを使い分ける

空中ジャンプでステージに近づいた後、自分の位置に応じて横必殺ワザと上必殺ワザを使い分けてカゲにつかまろう。ガケよりも上にいたら、横必殺ワザのファルコンナックルを使って横方向に移動すればOK。ガケの下にいる場合は、上必殺ワザのファルコンダイブで上昇し、ガケにつかまるとよいだろう。



◉ファルコンダイブは縦に大きく移動でき、スティックで軌道を調整できる。復帰に重宝するが、相手に当たると攻撃用のモーションになるので注意。

【　通常必殺ワザ　】

ファルコンパンチ

火 腕 直 | B | ダ：通常27、振り向き28





ダメージやふっとばし力の高いキャプテン・ファルコンを代表するワザ。しかし、ワザの出が極端に遅いという欠点もある。入力後すぐに左右にスティックを追加入力すると、振り向きつつ攻撃して、ダメージやふっとばし力がさらにアップする。

【　横必殺ワザ　】

ファルコンナックル

火 腕 直 | (stick sideways) + B | ダ：7





横方向へ突進してパンチを繰り出す。地上と空中で性質が異なり、地上ではアッパーとなって相手を上にふっとばす。空中では、逆に地面に叩きつけるようなパンチとなる。地上で相手にかわされると、転倒して大きな隙が生じるので注意しよう。

【　上必殺ワザ　】

ファルコンダイブ

投げる 投 直 | 爆発 火 直 | つかむ（「亜空の使者」のみ攻撃判定あり） 腕 直 | (stick up) + B | ダ：5/12【17】





アッパーのようなモーションだが、打撃ではなく投げに近いワザ。上昇中に相手に接近すると、そのままつかんで攻撃して離れぎわにもう一度攻撃する。縦方向への移動距離が長く、左右に軌道を微調整できるので、復帰に重宝するワザだ。

【　下必殺ワザ　】

ファルコンキック

火 足 直 | (stick down) + B | ダ：地上11、空中15



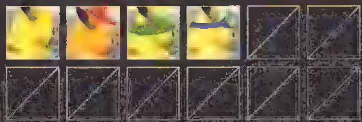


空中と地上とで性質の異なるキックを繰り出す。空中では斜め下へ進み、地上では水平に突進する。使用後に大きな隙が生じ、さらに地上でのファルコンキックでは、ガケもおかまいなしに飛び出していくので、自滅には十分注意したい。

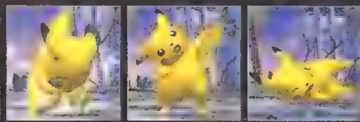
PIKACHU
ピカチュウ

重さ	軽い	スピード	やや速い	空中ジャンプ	1回	能力	壁ジャンプ、しゃがみ歩き

COLOR



APPEAL





身軽さを活かして戦おう

出の早い地上攻撃に、攻撃範囲の広い飛び道具、復帰の性能も高い必殺ワザなど、あらゆる局面に対応できる万能型。スピードもあり、手数の面でも不足を感じることはない。だが、小柄で軽量なのでふっとびやすい。飛び道具での遠距離攻撃、弱攻撃や上必殺ワザのでんこうせっかなどを駆使し、ヒット&アウェイ攻撃などで攻撃をくらわないように戦いたい。なお、リザードン、ゼニガメ、フシギソウのような属性耐性はない。

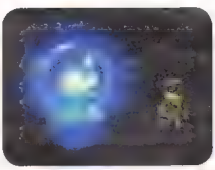


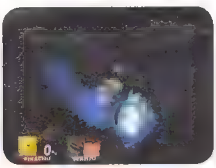
◀近くで殴っても、遠くから飛び道具を撃ってもOK。オールラウンドに戦えるキャラクターだが、攻撃を受けると簡単にふっとんでしまうので、手数で相手を制するのも手だ。

最後の切りふだ

ボルテッカー

スマッシュボールを壊して B | ダ：11～23

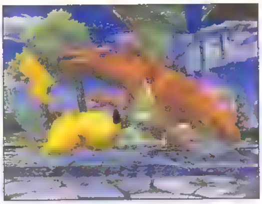




ピカチュウが10秒程度光球に包まれる。光球は空中を自由に動き、スティックで操作可能。その間Aボタンを押すと電撃を放つ。猛スピードで当たるほど大ダメージを与えられるが、非常に制御しにくい。いったん止まってからコントロールするとよいだろう。

地上攻撃

ピカチュウのワザはどれも出が早い。弱攻撃のずつきは連打スピードが速く、かなりのヒット数を稼ぐことができる。強攻撃、スマッシュ攻撃も、横スマッシュ攻撃以外はワザの出が早いので、中距離での牽制や対空用のワザとして積極的に使っていこう。



接近したらずつきの連打。1発のダメージは小さいが、非常に回転が速い。繰り返し何度もヒットさせ、相手のダメージをじわじわと蓄積させるとよい。



頭
ずつき
弱攻撃
Ⓐ
ダ：2



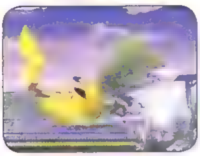
足
りょうあしげり
横強攻撃
→ + Ⓐ
ダ：9



し
しっぽアタック
上強攻撃
↑ + Ⓐ
ダ：7



し
あしばらい
下強攻撃
↓ + Ⓐ
ダ：7



電
ショートでんげき
横スマッシュ攻撃
→ + Ⓐ
ダ：通常14〜19、密着時20〜28



し
しっぽサマーソルト
上スマッシュ攻撃
↑ + Ⓐ
ダ：前13〜18、後7〜9



電 体
ねずみはなび
下スマッシュ攻撃
↓ + Ⓐ
ダ：2〜3×6ヒット/3〜4【15〜21】



頭
ジャンプずつき
ダッシュ攻撃
ダッシュ中に Ⓐ
ダ：7

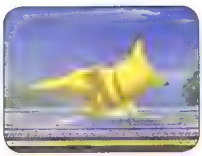
ガケのぼり・起きあがり攻撃



し
ガケのぼり攻撃(早)
ガケつかまり中に Ⓐ
ダ：8



頭
うつぶせ起きあがり攻撃
ダウン(うつぶせ中)に Ⓐ
ダ：6



足
あおむけ起きあがり攻撃
ダウン(あおむけ中)に Ⓐ
ダ：6

空中攻撃

通常空中攻撃は攻撃範囲が広いので、空中ではまずこのワザを使おう。後空中攻撃は攻撃の持続時間が長く、多段ヒットする。残る前・上・下空中攻撃はどれも突進力はあるが、攻撃範囲が狭いのが欠点だ。



体
ピカチュウスピン
通常空中攻撃
空中で Ⓐ
ダ：12



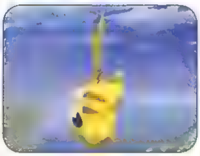
電 体
でんげきドリル
前空中攻撃
空中で + Ⓐ
ダ：2/2/2/2/3【11】



体
グライダー
後空中攻撃
空中で + Ⓐ
ダ：1×7ヒット/4【11】



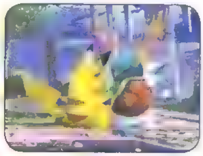
し
しっぽはたき
上空中攻撃
空中で + Ⓐ
ダ：6



電 体
でんげきスクリュー
下空中攻撃
空中で + Ⓐ
ダ：12

つかみ攻撃＆投げ

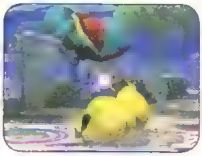
ピカチュウはつかみのリーチが非常に短いので、ダッシュや緊急回避からつかむとよい。投げのダメージ自体はどれも大差ないが、コンボを狙うなら、比較的相手との距離が近いので下投げがおすすめ。



電
つかみでんきショック
つかみ攻撃
つかみ中に Ⓐ
ダ：2



投 電
でんきなげ
前投げ
つかみ中に
ダ：2×5ヒット【10】



投
じごくぐるま
後投げ
つかみ中に
ダ：9



投 頭
ヘディング
上投げ
つかみ中に
ダ：5/5【10】



投 体
ヒッププレス
下投げ
つかみ中に
ダ：5/5【10】

復帰方法

どこからでも戻ってこられる連携とは!?

復帰に利用できるのは、横必殺ワザのロケットずつきと上必殺ワザのでんこうせっか。両者は空中で長距離移動ができるので、ロケットずつき→ジャンプ→でんこうせっか……のように、組み合わせて使うとよい。この連携を使いこなせば、相手にじゃまをされないかぎり、ほぼどこからでも復帰できるだろう。

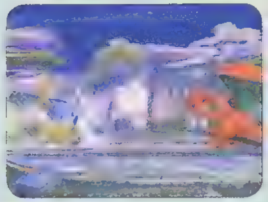


◀空中ジャンプと必殺ワザを組み合わせれば、長距離移動が可能だ。ただし、操作が難しいうえにすばやさも要求される。使いこなすには練習が必要だ。

【 通常必殺ワザ 】

でんげき

B | ダ:9





地面をバウンドしながら進む電撃。空中で出すと斜め下に向かい、地面に着弾したあとバウンドして進む。密着して当てるとダメージが大きくなるが、ワザの出がやや遅く隙が生じるので、中〜遠距離で牽制用のワザとして使うとよい。

【 横必殺ワザ 】

ロケットずつき

+ B | ダ:7〜25





真横に向かって頭から突進する。Bボタンを押しっぱなしにするとためることができ、最大になると自動的に発射。ためた場合、ダメージ、ふっとばし力、飛距離、スピードがアップする。横方向への移動距離が長いので、復帰にも使える。

【 上必殺ワザ 】

でんこうせっか

+ B | ダ:3/2[5]



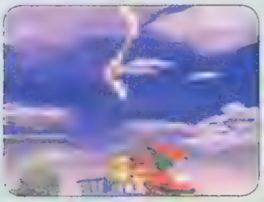


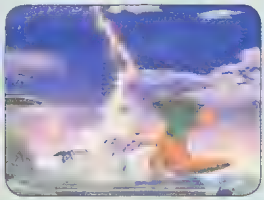
コマンド入力後、スティックを傾けた方向へ攻撃しながら瞬間移動する。移動中に再度スティック入力すると、もう一度瞬間移動できる。このとき、1回目と同じ方向には移動できないので注意しよう。使用後には必殺ワザ後落下状態となる。

【 下必殺ワザ 】

かみなり

体 | かみなり | + B | ダ:雷10、帯電したピカチュウ17





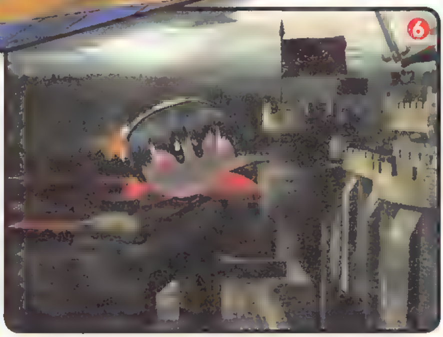
ピカチュウめがけて真上から雷が落ちてくるワザで、ふっとばし力が高い。頭上の足場にいる相手を攻撃するときに、非常に有効だ。雷そのものと、雷を受けて帯電したピカチュウ自身に攻撃判定があり、後者のほうがダメージが大きい。



カービィ七変化 1

さまざまなカービィの変身パターンの中から、ここではかぶりものに注目してみよう。オシャレなカービィを楽しんでほしい。







❶おなじみの、あの人の帽子。❷まんまですな……。❸太った大王様のヤツ。❹ニンニク好きな彼のメット。❺寒冷地仕様？ ❻カツラ!? ❼緑の弟さんのほう。❽トライフォースの勇者さん風。❾ぴ、ピカー!! ❿波導使いのあのポケモン。

P. TRAINER

ポケモントレーナー



相棒は3匹のポケモン

戦うのは、ポケモントレーナーの相棒である3匹のポケモン。3匹は常に交代可能だが、蓄積ダメージは交代後も引き継がれる。

ポケモントレーナーを選んだあと、好きなポケモンにカーソルを合わせてAボタンを押すと、そのポケモンでバトルが開始される。

【 下必殺ワザ 】

ポケモンチェンジ

↓ + B

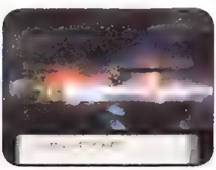
3匹共通のワザで、リザードン→ゼニガメ→フシギソウの順に交代。モンスターボールに戻る瞬間に無敵状態となる。なお、同じポケモンを出し続けると、疲れて攻撃力やふっとばし力が低下。何もしなくとも2分程度で疲れてしまうので、隙を見てこまめに交代しよう。疲れは、他のポケモンが戦っている間に徐々に回復する。

最後の切りふだ

さんみいったい

スマッシュボールを壊して B | ダ：58





下必殺ワザと同様、こちらも3匹共通。3匹そろいぶみで一斉攻撃する。相手の真横に移動して発動させると、ヒット数が増えて与えるダメージも多くなる。相手に密着して出すと、最初の攻撃で相手が浮いて全弾は当たらないので、少し離れて撃つとよい。

LIZARDON

リザードン

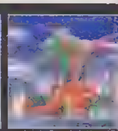
重い	普通	2回	滑空

COLOR



APPEAL







ふっとびにくさは全ポケモン中No.1

ほのおタイプのポケモンのリザードンは、ゼニガメなどが使うみず属性の攻撃に弱い。いっぽう、くさ属性には耐性があるので、フシギソウが相手の場合は有利となる。

ゼニガメやフシギソウより重く、ふっとばされにくいので、蓄積ダメージが多い場合はリザードンに交代してしのごう。空中ジャンプが2回できるうえに滑空も可能なので、重量級のキャラクターとしては復帰しやすいはずだ。



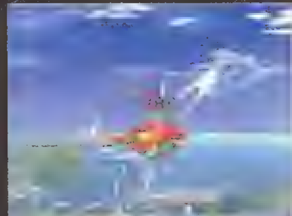
➡リザードンは、疲れてくると頭と翼を大きく上下させ、苦しそうな表情になる。



●歩くのは遅いが、ダッシュのスピードが速いので、移動にはさほど困らない。



⬆フシギソウには、通常必殺ワザのような、ほのお属性を持つワザが効果的。



⬆滑空中に攻撃すると、滑空攻撃を繰り出すことができる。

地上攻撃

もっともふっとばし力の高いのは横スマッシュ攻撃。2発目の首による攻撃にのみ、ふっとばし効果がある。横強攻撃はしっぽの先端を、下強攻撃は頭の部分を当てると、ダメージ、ふっとばし力がともに上がるので、あまり密着せず少し離れて出すとよい。



●下スマッシュ攻撃のしひびきは一見上方向へも攻撃可能に見えるが、残念ながら攻撃判定があるのは下方向のみ



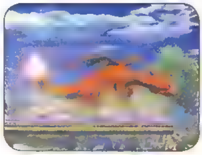
切 腕

みぎひっかき

弱攻撃1

Ⓐ

ダ:3



切 頭

すねかじり

下強攻撃

↓ + Ⓐ

ダ:12



切 腕

ひだりひっかき

弱攻撃2

弱1中に Ⓐ

ダ:4



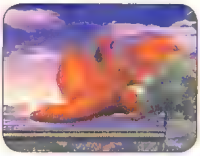
体 頭

ショルダーチャージ

横スマッシュ攻撃

⇔ + Ⓐ

ダ:5~7/17~23[22~30]



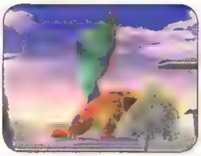
切 体

ウイングカッター

弱攻撃3

弱2中に Ⓐ

ダ:6



切 体

ウイングバッシュ

上スマッシュ攻撃

↑ + Ⓐ

ダ:5~7/11~15[16~22]



火 し

ほのおのしっぽ

横強攻撃

⇔ + Ⓐ

ダ:11

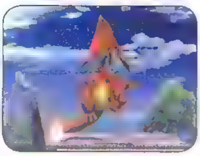


じひびき

下スマッシュ攻撃

↓ + Ⓐ

ダ:16~22



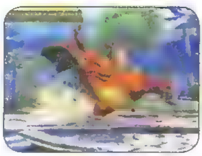
切 体

トライアングル

上強攻撃

↑ + Ⓐ

ダ:8



足

まえげり

ダッシュ攻撃

ダッシュ中に Ⓐ

ダ:11

ガケのぼり・起きあがり攻撃



頭

ガケのぼり攻撃(早)

ガケつかまり中に Ⓐ

ダ:8



切 腕

あおむけ起きあがり攻撃

ダウン(あおむけ中)に Ⓐ

ダ:6



し 頭

うつぶせ起きあがり攻撃

ダウン(うつぶせ中)に Ⓐ

ダ:6

空中攻撃

後空中攻撃の2発目は、しっぽの先端を相手に当てるようにするとふっとばし力が上がる。メテオ攻撃の下空中攻撃は、足を突き出したときでなく、その前のしっぽを振り上げた瞬間に攻撃判定がある。



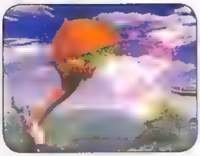
火 し

リザードンターン

通常空中攻撃

空中で Ⓐ

ダ：9



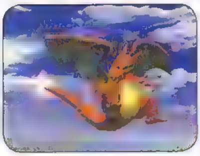
火

ひのこ

前空中攻撃

空中で → + Ⓐ

ダ：3/4［7］



切 体 火 し

ダブルビート

後空中攻撃

空中で ← + Ⓐ

ダ：5/9［14］



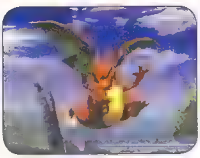
頭

ヘディング

上空中攻撃

空中で ↑ + Ⓐ

ダ：10



足

メテオスタンプ

下空中攻撃

空中で ↓ + Ⓐ

ダ：14

つかみ攻撃&投げ

弱攻撃1のみぎひっかきには相手を引き寄せる効果があるので、このワザで引き寄せてから投げに入るというのもひとつの手だ。コンボの起点にするなら、落下地点の読みやすい上投げがおすすめ。



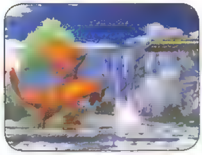
切 か

かみちぎり

つかみ攻撃

つかみ中に Ⓐ

ダ：2



投

かみとばし

前投げ

つかみ中に →

ダ：10



投

うしろかみとばし

後投げ

つかみ中に ←

ダ：10



投 頭

ブルホーン

上投げ

つかみ中に ↑

ダ：8/3［11］



投 火

あぶりやき

下投げ

つかみ中に ↓

ダ：6

連続ジャンプ→滑空で距離を稼ごう

滑空が可能なので、重量級であるにもかかわらず、復帰能力はそれほど低くない。横にふっとばされた場合は、連続空中ジャンプで高さを稼ぎ、そこから滑空する。滑空中にスティックを動かさなければ、かなりの距離を飛べる。上へ戻りたい場合は、空中ジャンプ後に上必殺ワザのそらをとぶを使うとよい。



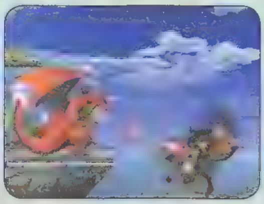
⬅上必殺ワザのそらをとぶは、上昇力はそれほど高くない。過度の期待は禁物だ。

【　通常必殺ワザ　】

かえんほうしゃ

火 飛 | B | ダ：1～2×ヒット数





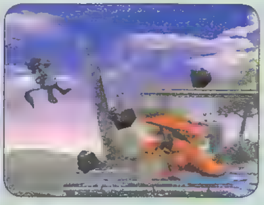
斜め下に向かって炎を吐き出す。放射中にスティックを動かせば、吐く角度を調節できる。吐き続けると炎が小さくなって威力も弱まるので、あまり長くは出し続けないほうがよい。しばらく使わずにいれば、炎はもとの威力に戻る。

【　横必殺ワザ　】

いわくだき

→ + B | ダ：ワザ本体18、岩の破片5





頭突きで岩を砕いてダメージを与えるワザ。密着して当てないと、ふっとばし効果はない。ジャンプ中にワザを繰り出し、着地する瞬間にヒットさせると、岩の破片も同時に当たるので、通常より多くのダメージを与えることができる。

【　上必殺ワザ　】

そらをとぶ

↑ + B | ダ：5/2/2/2/2/4【17】





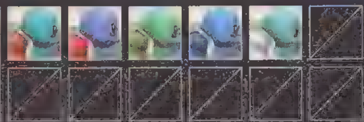
1発目の攻撃で相手を空中に放り投げた後、相手を巻きこみながら上昇する。横にいる相手に対してはもちろん、空中の相手を迎撃する場合にも使える。復帰の手段としても使えるが、真上にしか飛べないので、横方向へ戻るのには向いていない。

ZENIGAME

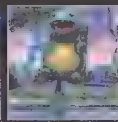
ゼニガメ

	軽い		やや遅い		1回		壁ジャンプ、壁はりつき、しゃがみ歩き

COLOR



APPEAL



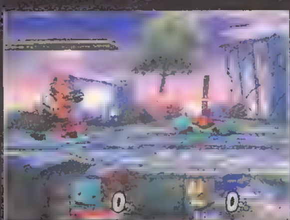

スピードを活かして手数で勝負

みずタイプのポケモンなので、フシギソウなどが使うくさ属性の攻撃に弱いが、リザードンなどのほのお属性の攻撃に対しては耐性がある。

ゼニガメは、スピードは遅いが体が小さいので相手の攻撃をかわしやすい。その反面、ふっとばし力に欠けるので、バトルでは手数で勝負し、地道にダメージを蓄積させよう。ゼニガメで相手にダメージを与え、とどめはふっとばし力の高い他の2匹にまかせるのも手だ。



➔疲れがたまると、前足を地面について肩で息をし始める。こうなったら、すぐに別のポケモンと交代しよう。





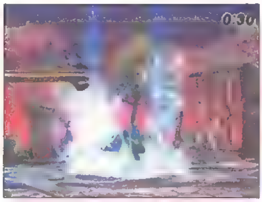
をかいくぐって相手に接近できる。

のおタイプのリザードンによくきく。

めたままで移動することも可能。

地上攻撃

横スマッシュ攻撃は、相手との間合いを一瞬で詰められるので使い勝手がよい。上スマッシュ攻撃と下スマッシュ攻撃は、相手に密着して出さないとふっとばし力が下がる。また、上スマッシュ攻撃は水柱がかなりの高さまで上がるので、対空用としても使える。



◀上スマッシュ攻撃の水柱は、左右の相手を同時に攻撃できるので、乱戦から脱出するときにおすすめのワザだ。



腕
びんた
弱攻撃1
Ⓐ
ダ：3



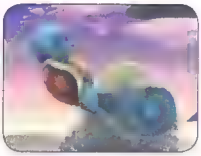
体
あしもとスピン
下強攻撃
+ Ⓐ
ダ：2/2/2/2/5【13】



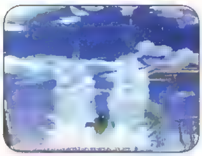
足
うしろげり
弱攻撃2
弱1中に Ⓐ
ダ：2



体
こうらスマッシュ
横スマッシュ攻撃
+ Ⓐ
ダ：14〜19



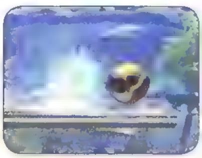
し
しっぽおとし
弱攻撃3
弱2中に Ⓐ
ダ：4



水
みずばしら
上スマッシュ攻撃
+ Ⓐ
ダ：3〜4/13〜18【16〜22】



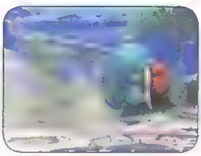
し
しっぽはたき
横強攻撃
+ Ⓐ
ダ：6



水
スプリンクラー
下スマッシュ攻撃
+ Ⓐ
ダ：11〜15



頭
ジャンプずつき
上強攻撃
+ Ⓐ
ダ：6



体
ダッシュこうら
ダッシュ攻撃
ダッシュ中に Ⓐ
ダ：9

ガケのぼり・起きあがり攻撃



し
ガケのぼり攻撃（早）
ガケつかまり中に Ⓐ
ダ：8



し
あおむけ起きあがり攻撃
ダウン（あおむけ中）に Ⓐ
ダ：6



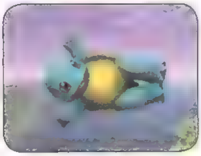
し
うつぶせ起きあがり攻撃
ダウン（うつぶせ中）に Ⓐ
ダ：6

空中攻撃

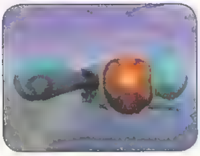
前空中攻撃と後空中攻撃はともにリーチが長め。下空中攻撃は、しっぽだけでなく、広げている手足にも攻撃判定がある。加えて攻撃判定の出ている時間も長いので、安全に着地したいときに便利なワザだ。



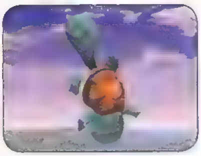
体
みずあらい
通常空中攻撃
空中で Ⓐ
ダ:9



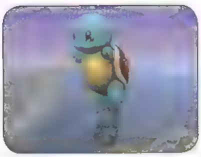
足
ロケットキック
前空中攻撃
空中で → + Ⓐ
ダ:12



し
しっぽアタック
後空中攻撃
空中で ← + Ⓐ
ダ:10



し
はんてんしっぽ
上空中攻撃
空中で ↑ + Ⓐ
ダ:11



し
たつまきスピン
下空中攻撃
空中で ↓ + Ⓐ
ダ:1×5ヒット/5[10]

つかみ攻撃&投げ

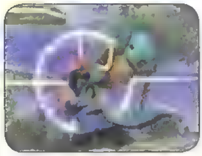
上投げは、ふっとばし力が低いために、コンボの起点に向いている。上投げで相手を浮かせ、上必殺ワザなどで追撃しよう。相手を場外に落としたい場合は、ふっとばし力の高い下投げがおすすめだ。



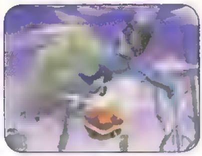
頭
つかみずつき
つかみ攻撃
つかみ中に Ⓐ
ダ:2



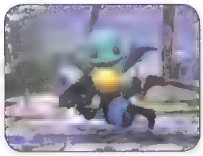
投 足
ショートキック
前投げ
つかみ中に →
ダ:9



投 足
えんずいドロップ
後投げ
つかみ中に ←
ダ:10



投 体
こうらうちあげ
上投げ
つかみ中に ↑
ダ:11

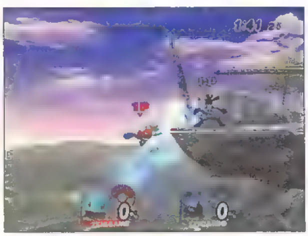


投 体
こうらプレス
下投げ
つかみ中に ↓
ダ:2/5[7]

復帰方法

上への復帰方法はあるものの横へは……

復帰方法として使えるワザは、上必殺ワザのたきのぼりのみ。ジャンプ力があるので、上方向へ戻る場合なら、空中ジャンプ→上必殺ワザでなんとかなる。いっぽう、横方向の復帰にはあまり有効な手だてがない。蓄積ダメージがたまってきたら、無理をせずにふっとびにくいリザードンと交代してしまおう。

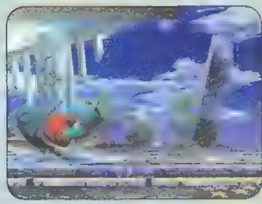


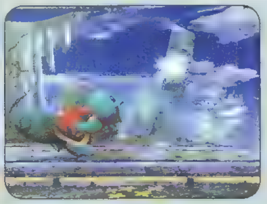
◐上必殺ワザは横への移動距離が短いので、横方向への復帰の手段としては使えない。

【 通常必殺ワザ 】

みずでっぽう

しぶき 水 直 ｜ 後半 水 ｜ B ｜ ダ：放水0、しぶき2/2/2/1/1【8】



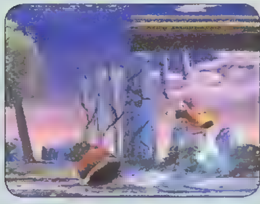


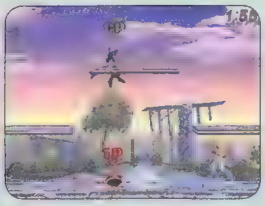
Bボタンを押すとため始め、しばらくためてから再度Bボタンを押すと放水を開始。放水に攻撃力はないが、相手を押し出すことが可能。ためずにすぐにBボタンを押した場合は、相手にダメージを与える水しぶきを繰り出す。

【 横必殺ワザ 】

からにこもる

体 直 ｜ ⇔ + B ｜ ダ：3〜7



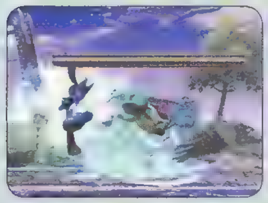


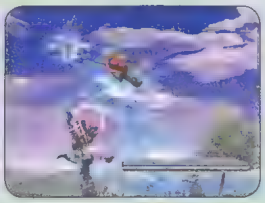
こうらに手足を引っこめ、回転しながら相手に体当たりする。与えるダメージはスピードに比例し、距離が長くなり、加速がつくほどダメージが大きくなる。発動後、Bボタンを押すかスティックを後ろに倒すと、移動距離を短くできる。

【 上必殺ワザ 】

たきのぼり

水 直 ｜ ⇧ + B ｜ ダ：2/2/2/1×6ヒット/3【15】





水流に乗り、斜め上へと駆け上がっていく。攻撃範囲が広く、頭上にいる相手を迎撃するときに頼りになるワザ。上方向への復帰方法としても使えるが、あまり高くは上昇できないので過信は禁物。

FUSHIGISOU

フシギソウ

[illegible]	普通	[illegible]	普通	[illegible]	1回	[illegible]	しゃがみ歩き

COLOR



APPEAL





リーチの長さとふっとばし力が魅力

フシギソウは、くさタイプのポケモン。ほのお属性の攻撃には弱いが、みず属性の攻撃に対しては耐性を持っている。

つるを使って攻撃するので、総じてワザのリーチは長めだ。上スマッシュ攻撃と通常必殺ワザは、空中の高い位置にいる相手を攻撃できるので対空戦にも強い。なお、上スマッシュ攻撃は、ポケモントレーナーが使う3匹のポケモンの中では、最大のふっとばし力を誇る。



➔疲れると、背中のつぼみがしおれる。他の2匹に比べると、疲れたときのアクションがわかりにくいので気をつけよう。



[illegible]



[illegible]



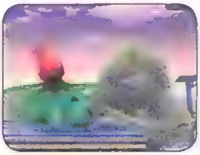
[illegible]

地上攻撃

注目すべきは、上スマッシュ攻撃のばくれつフラワー。3匹のポケモンのワザの中ではもっともふっとばし力が高い。また、見た目と違って横の相手にも当たるので、対空戦・地上戦を問わずに使える。他のワザでは、リーチが長く出も早い下強攻撃がおすすめ。



背中のつぼみの上で爆発を起こすばくれつフラワー。縦方向への攻撃範囲が非常に広く、上の足場に乗っている相手にも当たる。



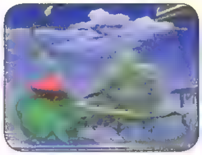
草 武

ムチはたき

弱攻撃1

Ⓐ

ダ:3



草 武

あしもとはたき

下強攻撃

↓ + Ⓐ

ダ:2/5[7]



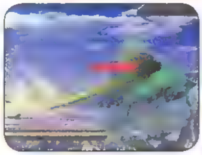
草 武

ムチコンボ

弱攻撃2

弱1中に Ⓐ

ダ:2



頭

ムチチャージ

横スマッシュ攻撃

→ + Ⓐ

ダ:16〜22



草 武

ムチれんだ

コンビネーション攻撃

Ⓐ を押し続ける

ダ:1〜2×ヒット数



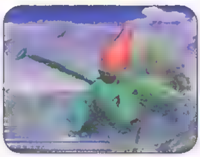
草

ばくれつフラワー

上スマッシュ攻撃

↑ + Ⓐ

ダ:17〜23



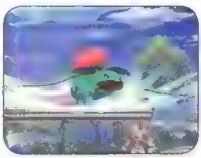
草 体

ふうしゃカッター

横強攻撃

→ + Ⓐ

ダ:2×7ヒット[14]



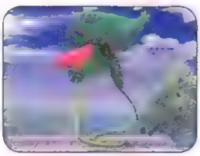
草 武

ダブルムチ

下スマッシュ攻撃

↓ + Ⓐ

ダ:8〜11



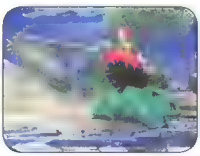
足

ムチリフト

上強攻撃

↑ + Ⓐ

ダ:7



頭

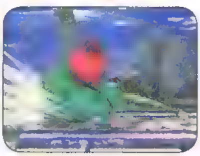
すべりこみ

ダッシュ攻撃

ダッシュ中に Ⓐ

ダ:12

ガケのぼり・起きあがり攻撃



武

ガケのぼり攻撃(早)

ガケつかまり中に Ⓐ

ダ:8

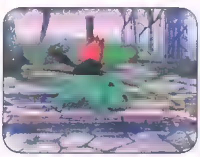


武

あおむけ起きあがり攻撃

ダウン(あおむけ中)に Ⓐ

ダ:6



武

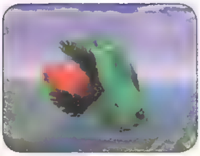
うつぶせ起きあがり攻撃

ダウン(うつぶせ中)に Ⓐ

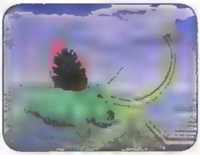
ダ:6

空中攻撃

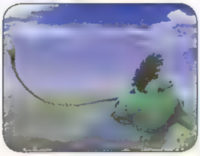
通常空中攻撃は、相手の体に密着して使えば多段ヒットする。上空中攻撃は、上スマッシュ攻撃と同様に、縦方向に攻撃範囲が広いので、浮かせた相手を追撃する際に有効なワザだ。



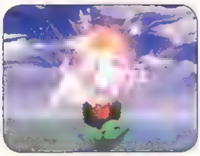
体
フシギドリル
通常空中攻撃
空中で Ⓐ
ダ：2/2/2/2【8】



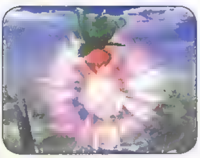
草 武
ムチダンク
前空中攻撃
空中で ▶ + Ⓐ
ダ：12



草 武
ムチホイール
後空中攻撃
空中で ◀ + Ⓐ
ダ：2/3【5】



草
ばくれつきゅうこうか
上空中攻撃
空中で ▲ + Ⓐ
ダ：16



草
うらばくれつフラワー
下空中攻撃
空中で ▼ + Ⓐ
ダ：10

つかみ攻撃&投げ

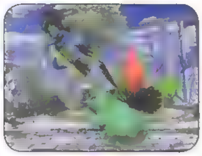
つるを伸ばして相手をつかむので、各ワザともリーチは長め。追い撃ちを狙うなら、上投げもしくは下投げがおすすめだ。上投げはジャンプして追撃、下投げは相手が落ちてくるところを狙うとよい。



草 武
はがいじめ
つかみ攻撃
つかみ中に Ⓐ
ダ：3



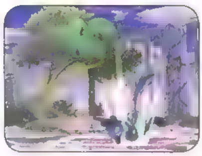
投
つるなげ
前投げ
つかみ中に ▶
ダ：8



投
つるとばし
後投げ
つかみ中に ◀
ダ：10



投
つるつきあげ
上投げ
つかみ中に ▲
ダ：10

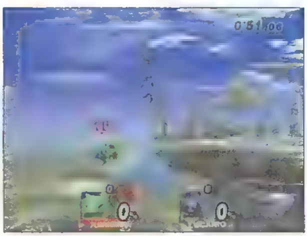


投
つるおとし
下投げ
つかみ中に ▼
ダ：10

復帰方法

復帰の手段は上必殺ワザのみ

フシギソウの復帰方法は、上必殺ワザのつるのムチによるワイヤー復帰のみ。空中を横方向に移動できるワザがないので、横に大きくふっとばされた場合は復帰が難しい。ゼニガメより重いとはいえ、ふっとばされやすいことに変わりはない。ダメージがたまったら、思いきってリザードンに交代してしまうのも手だ。

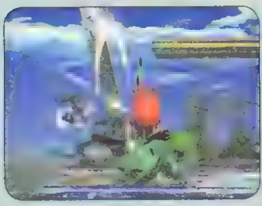


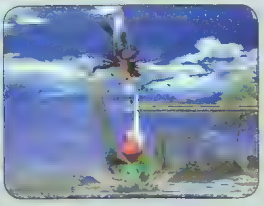
◐上必殺ワザによるワイヤー復帰が唯一の復帰手段となる。ガケに誰かがつかまっている場合は、あきらめるしかない。

【 通常必殺ワザ 】

タネマシンガン

体 直 タネ 飛 | B | ダ：4/2×6ヒット【16】





背中のつぼみから、上空に向かって無数のタネを発射。Bボタンを押し続ければ連射も可能だ。地上で相手の至近距離で使うと、最初の一撃で相手を空中にはね上げ、そのあとタネで追撃する。もちろん、対空用としても使うことができる。

【 横必殺ワザ 】

はっぱカッター

草 飛 | ◁▷ + B | ダ：4〜8





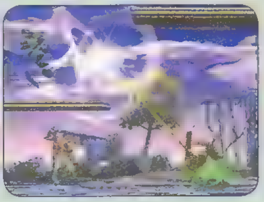
正面に三日月型のカッターを飛ばす。弾速が速く、射程距離もそこそこあり、ステージ「戦場」の場合なら地面の半分程度まで届く。また、ワザの出始めがもっともダメージが高く、相手との距離が開くほどダメージは低下する。

【 上必殺ワザ 】

つるのムチ

草 武 直 | △ + B | ダ：5〜10





正面斜め上に向かってつるを伸ばす。先端の光る部分を当てると、ダメージが最大になる。攻撃だけでなく復帰方法としても使用でき、落下中にガケに向かって伸ばすと、ワイヤー復帰が可能だ。復帰で使うときは、つるの長さがやや伸びる。

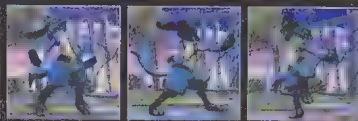
LUCARIO
ルカリオ

重さ 普通	普通	1回	壁ジャンプ、壁はりつき、しゃがみ歩き

COLOR



APPEAL

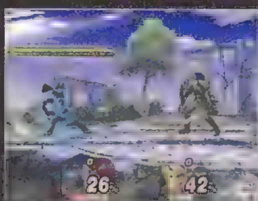




傷つくたびに強くなる不屈の戦士

ルカリオ最大の特徴は、自らの蓄積ダメージが増えるほど、ワザのダメージとふっとばし力が増すこと。ダメージが170%になれば最大まで強化される。強化されるのは波導を用いたワザだけで、ダッシュ攻撃・後投げ・下投げは該当しない。ダメージが蓄積すれば撃墜されやすくなるので、攻撃以上に防御にも気を配ろう。なお、本書のワザのダメージは、ルカリオのダメージが0%のときの値を掲載している。

また、ジャンプ力が高く降下速度も遅いので、空中攻撃を出しやすいという利点もある。



最後の切りふだ

はどうのあらし

スマッシュボールを壊して B ｜ ダ：10/0～1×30ヒット【40】



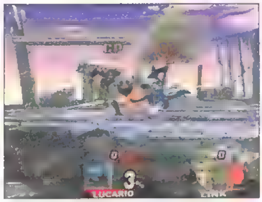


大きくジャンプしてステージ中央の上空に移動。そこから、下に向けて直線状に波導を放出する。発動中または発動前にスティックを左右に動かすことで、波導の放射角度を調節できる。発動時のジャンプで、至近距離にいる相手を攻撃することも可能だ。

キャラクター紹介 ● ルカリオ

地上攻撃

ダッシュ攻撃以外は波導を利用したワザ。手足の先端から放たれる波導のおかげで、見た目以上にリーチが長く攻撃範囲も広い。おすすめは上強攻撃。ワザの出が早く、背後・頭上・前の3方向に広めの攻撃範囲があるので、どんな局面でも使いやすい。



ダッシュ攻撃は自身のダメージに影響されないので、バトル開始時の主力ワザとして重宝する。足先よりも膝付近を当てるほうが強力だ。



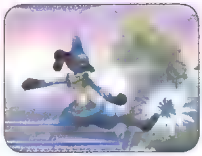
波 腕

かえし

弱攻撃1

Ⓐ

ダ：2



波 腕

あしばらい

下強攻撃

+ Ⓐ

ダ：4



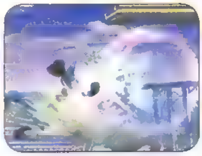
波 腕

つき

弱攻撃2

弱1中に Ⓐ

ダ：1



波 腕

はどうげき

横スマッシュ攻撃

+ Ⓐ

ダ：11〜15



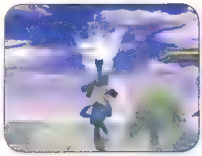
波 足

けりあげ

弱攻撃3

弱2中に Ⓐ

ダ：3



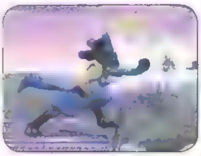
波 腕

はどうしょう

上スマッシュ攻撃

+ Ⓐ

ダ：9〜12



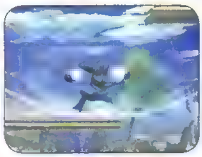
波 腕

しょうは

横強攻撃

+ Ⓐ

ダ：3〜4/5［9］



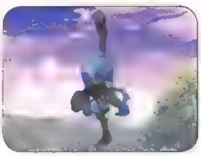
波 腕

はどうさい

下スマッシュ攻撃

+ Ⓐ

ダ：10〜13



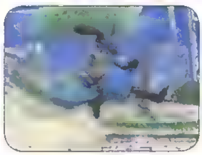
波 足

せんかいしゅう

上強攻撃

+ Ⓐ

ダ：4



足

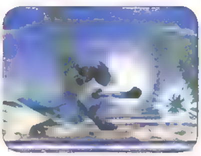
ふみだし

ダッシュ攻撃

ダッシュ中に Ⓐ

ダ：10

ガケのぼり・起きあがり攻撃

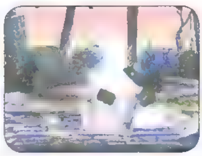


波 腕

ガケのぼり攻撃（早）

ガケつかまり中に Ⓐ

ダ：5



足

あおむけ起きあがり攻撃

ダウン（あおむけ中）に Ⓐ

ダ：6



足 腕

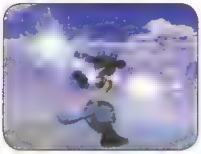
うつぶせ起きあがり攻撃

ダウン（うつぶせ中）に Ⓐ

ダ：6

空中攻撃

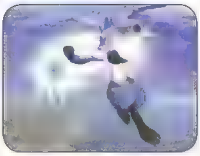
ジャンプ力が高く降下速度も遅いので、1回のジャンプで空中攻撃を連発できる。メテオ攻撃の下空中攻撃を積極的に狙おう。ただし、通常空中攻撃は使用後に大きな隙が生じるので、地面付近で使いたい。



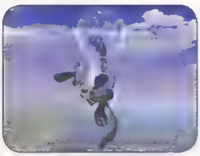
波 腕
せんくうけん
通常空中攻撃
空中で Ⓐ
ダ:7



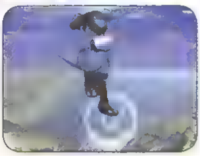
波 足
くうしゅうきゃく
前空中攻撃
空中で → + Ⓐ
ダ:3



波 腕
ひねりつき
後空中攻撃
空中で ← + Ⓐ
ダ:8



波 足
ちょくじょうしゅう
上空中攻撃
空中で ↑ + Ⓐ
ダ:7



波 足
れんとうきゃく
下空中攻撃
空中で ↓ + Ⓐ
ダ:6/5【11】

つかみ攻撃&投げ

後投げと下投げは蓄積ダメージが威力に影響しないので、バトル序盤の主力ワザとなる。とはいえ、単独で撃墜できるほど強力ではない。事前に通常必殺ワザをため、投げたあとに追い撃ちをかけよう。



波
つかみはどう
つかみ攻撃
つかみ中に Ⓐ
ダ:0〜1



波 投
おしだし
前投げ
つかみ中に →
ダ:7



投
たいおとし
後投げ
つかみ中に ←
ダ:10



波 投 腕
おしあげ
上投げ
つかみ中に ↑
ダ:0〜1/3【4】

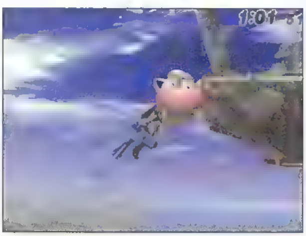


投
たたきつけ
下投げ
つかみ中に ↓
ダ:10

復帰方法

上必殺ワザからガケにつかまるときは注意！

復帰には上必殺ワザのしんそくを使おう。空中ジャンプの後に上必殺ワザを出せば、たやすくガケをつかめる。ただし、上必殺ワザには攻撃判定がないので、他のキャラクターがガケにつかまっている場合、相手を押しのけることができない。その場合は、ガケめがけて飛んでいくより、直接地面の上に着地するほうがよい。

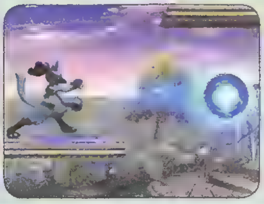


◎別のキャラクターがガケにつかまっていると、相手を押しのけることもガケをつかむこともできず、そのまま落ちる

【 通常必殺ワザ 】

はどうだん

B | ダ:5〜13

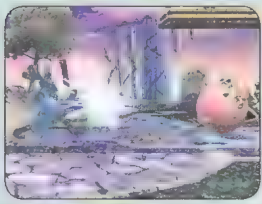



Bボタンを押すとため始め、再入力すると正面に波導の弾を放つ。ため中にスティックを左右に動かすかシールドを使うと、キャンセルが可能。その際、ためたパワーを維持しつつ他のワザを繰り出せる。なお、ため中の弾にも攻撃判定がある。

【 横必殺ワザ 】

はっけい

→+B | ダ:通常6、零距離はっけい9

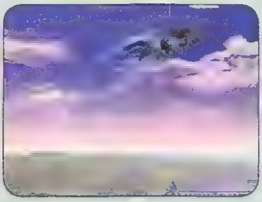



正面に波導を放ち、通常では射程の長い攻撃に、相手が近距離にいれば「零距離はっけい」となる。後者の場合はモーションが一変し、ダメージも通常より高くなる。相手をつかめる距離で繰り出せば、零距離はっけいとなる。

【 上必殺ワザ 】

しんそく

↑+B | ダ:0

スティック上+Bボタンで発動し、スティックを追加入力した方向へ飛ぶ。飛行中にスティックを動かすと、軌道を変えることも可能。相手にダメージを与えないが、移動や地上への復帰に有効。なお、ワザのあとは必殺ワザ後落下状態となる。

【 下必殺ワザ 】

かげぶんしん

↓+B | ダ:7




カウンター攻撃。ワザを構えている間に相手が攻撃してきたら、いったん姿を消してから反撃する。飛び道具や投げ、つかみ攻撃以外のワザに反応する。反撃が決まったあとでスティックを左右に倒すと、出現位置を調節することができる。

PURIN
プリン

軽い	遅い	5回	なし

COLOR



APPEAL





長所と短所がはっきりした個性派

長所と短所がはっきりとしているキャラクターだ。スピードが遅く、全キャラクターの中でもっともふっとびやすい。おまけに、飛び道具がなくリーチも非常に短いので、相手に近づかないと攻撃することができない。

いっぽう、空中能力では他者の追随を許さない。5回も可能な空中ジャンプを利用し、空中戦を挑もう。ふわふわ浮かびながら、相手の隙をついて攻撃するのが基本的な戦い方となる。だが、必殺ワザはリスクの高いものばかりで、使いこなすには猛特訓が必要だろう。



最後の切りふだ

おおきくなる

スマッシュボールを壊して B　ダ：17

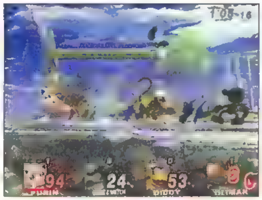




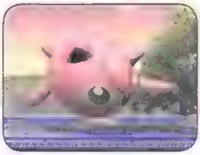
徐々に体が大きくなって相手を場外に押し出す。最大まで大きくなるとしぼみ始め、このとき触れた相手を大きくふっとばす。チーム戦の場合、味方にも効果を及ぼすので注意しよう。足の先にのみ攻撃判定があり、狭いステージでは特徴を活かして戦える。

地上攻撃

ふっとばし力の高い横スマッシュ攻撃は、プリンのワザの中ではリーチが長く、撃墜用に使いたい。だが、出が遅く、使用後の隙も大きいので、狙い撃ちされる恐れもある。後・上・前の3方向を攻撃できる上スマッシュ攻撃も、使用後の隙が大きいのが難点だ。



⬅ダメージが蓄積してきたら、横強攻撃や上強攻撃を多用するとよい。どちらもワザの出が早くあまり隙がないので、より慎重に戦える。



腕
ひだりたたき
弱攻撃1
Ⓐ
ダ:3



足
とびこみげり
横スマッシュ攻撃
+ Ⓐ
ダ:16〜22



腕
みぎたたき
弱攻撃2
弱1中に Ⓐ
ダ:3



頭
ずつき
上スマッシュ攻撃
+ Ⓐ
ダ:15〜21



足
まわしげり
横強攻撃
+ Ⓐ
ダ:10



足
りょうあしげり
下スマッシュ攻撃
+ Ⓐ
ダ:12〜16



足
うしろあしげり
上強攻撃
+ Ⓐ
ダ:9



頭
ダイビング
ダッシュ攻撃
ダッシュ中に Ⓐ
ダ:12



足
あしばらい
下強攻撃
+ Ⓐ
ダ:10

ガケのぼり・起きあがり攻撃



足
ガケのぼり攻撃(早)
ガケつかまり中に Ⓐ
ダ:6



足
あおむけ起きあがり攻撃
ダウン(あおむけ中)に Ⓐ
ダ:6



足
うつぶせ起きあがり攻撃
ダウン(うつぶせ中)に Ⓐ
ダ:6

空中攻撃

ふっとばし力の高い前空中攻撃は、プリンの主力ワザのひとつ。足先を当てるとダメージ12%だが、それ以外ではダメージ6%と半減。空中ジャンプから、確実に足先をヒットさせるように練習しよう。



足
プリンキック
通常空中攻撃
空中で Ⓐ
ダ：10



足
まえげり
前空中攻撃
空中で + Ⓐ
ダ：12



足
うしろげり
後空中攻撃
空中で + Ⓐ
ダ：12



腕
なぎはらい
上空中攻撃
空中で + Ⓐ
ダ：9



足
かいてんげり
下空中攻撃
空中で + Ⓐ
ダ：2×8ヒット【16】

つかみ攻撃&投げ

前投げでは、つかんだ相手を自分の体に当ててふっとばす。この2発目の攻撃は、プリンの体そのものに攻撃判定があるので、複数の相手を巻きこんでの攻撃が可能。相手が密集した場所で繰り出すと効果的だ。



頭
つかみパンチ
つかみ攻撃
つかみ中に Ⓐ
ダ：3



投 体
バンパー
前投げ
つかみ中に
ダ：5/5【10】



投
ブレーンバスター
後投げ
つかみ中に
ダ：10



投
たつまきなげ
上投げ
つかみ中に
ダ：10

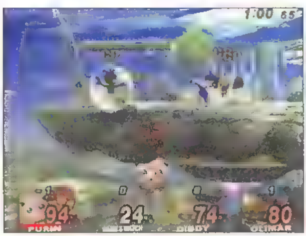


投 頭
ぐりぐり
下投げ
つかみ中に
ダ：4/6【10】

復帰方法

空中ジャンプだけで戻れる「復帰能力No.1」の実力

たいていの場合、空中ジャンプを5回繰り返すだけで簡単に地面や足場に戻れる。横方向に距離が足りない場合、横必殺ワザを織りまぜるとよい。高度を維持しながら横へ滑るように移動できるので、横方向への距離を稼ぐことができる。また、復帰をじゃましようとする相手がいたら、横必殺ワザで蹴散らしてしまおう。



◀空中ジャンプを繰り返すだけでステージ「戦場」の裏を通過できる。裏側に潜み、相手がつぶしあうのを待つのも手だ。

【 通常必殺ワザ 】

ころがる

体 直 | B | ダ:0〜18

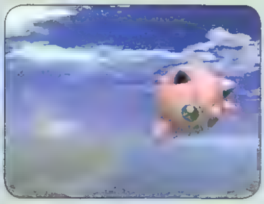



Bボタンを押すとその場で回り始め、ボタンを放すと前方に転がって体当たりする。ボタンを押し続けるとためられ、スピードやダメージ、ふっとばし力が上昇。地上では、移動中にスティックを左右に追加入力すると、進行方向を変えられる。

【 横必殺ワザ 】

はたく

+ B | ダ:11

正面の相手をはたく。攻撃判定が長く持続し、どのタイミングで当てても効果は均一。空中で使うと、高度を保ちながら滑るように前進する。相手がシールドを張っている場合は、シールドの減りを促進させるという特殊な効果がある。

【 上必殺ワザ 】

うたう

+ B | ダ:0




歌声で相手を眠らせる。眠りの攻撃判定が3回あり、相手の蓄積ダメージが多いほど眠りが深くなる。ダメージ0%では、すぐに目覚めて反撃されるので注意。逆に眠らされた場合は、ボタンやスティックをすばやく動かせば、すぐに目覚める。

【 下必殺ワザ 】

ねむる

+ B | ダ:15




眠って何も操作できなくなり、数秒経過すると目覚める。だが、発動時に密着していれば、相手を上にふっとばす。足場の下からジャンプし、相手と重なったときに使おう。同時に、相手の頭に花を咲かせて26%の追加ダメージを与えられる。

MARTH
マルス

重さ	やや軽い	スピード	速い	空中ジャンプ	1回	能力	なし

COLOR


APPEAL




剣の切っ先には秘めたダメージが！

マルスは剣を使うぶん、他のキャラクターよりリーチが長い。しかも、剣先でヒットさせるほどダメージが大きくなるので、そのメリットを活かした中距離戦がマルスの得意なバトルレンジとなる。とはいえ、剣先の攻撃判定はシビアで、狙って繰り出すのは難しい。おまけに接近戦も苦手なので、剣の軌跡の内側に相手を入らせないような感覚で戦いたい。

接近された場合は、シールドと緊急回避で防ぐほか、相手の攻撃を先読みし、下必殺ワザのカウンターを狙うという方法もある。



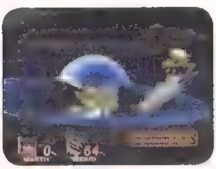
[illegible]

最後の切りふだ

必殺の一撃

スマッシュボールを壊して B | ダ：60





前方へ突進し、文字どおり必殺の一撃を見まう。くらった相手は、ほぼ確実に画面外へふっとぶ。射程も長く、ステージ「オルディン大橋」の8割程度の距離の移動が可能。なお、突進を始める前にAボタンを押すと、攻撃をキャンセルすることができる。

キャラクター紹介 ● マルス

地上攻撃

隙の小さいワザがそろっているが、ダッシュ攻撃だけはワンテンポ遅れてヒットするので注意。複数の相手に囲まれたら、複数の方向を同時に攻撃できる下スマッシュ攻撃や上強攻撃がおすすめ。いずれも剣先のほうが強力なので、相手に密着される前に使いたい。



⊖下スマッシュ攻撃のワールウィンドは、前だけではなく背後も攻撃可能。乱戦の際に頼りになるワザのひとつだ。



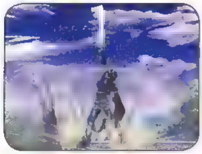
切 武
スラッシュ
弱攻撃1
Ⓐ
ダ：6



切 武
ドラゴンキラー
横スマッシュ攻撃
↔ + Ⓐ
ダ：14～26



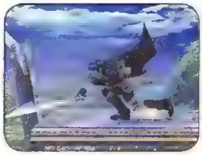
切 武
コンビネーションスラッシュ
弱攻撃2
弱1中に Ⓐ
ダ：6



切 武
ジャスティスソード
上スマッシュ攻撃
↑ + Ⓐ
ダ：17～29



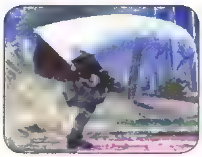
切 武
ハードエッジ
横強攻撃
↔ + Ⓐ
ダ：12



切 武
ワールウィンド
下スマッシュ攻撃
↓ + Ⓐ
ダ：前14～23、後13～22



切 武
アンチエアスラッシュ
上強攻撃
↑ + Ⓐ
ダ：10

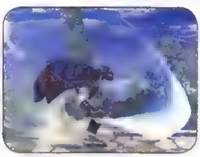


切 武
レイドチョップ
ダッシュ攻撃
ダッシュ中に Ⓐ
ダ：10

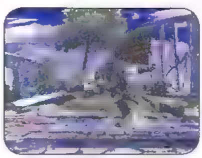


切 武
ロースラスト
下強攻撃
↓ + Ⓐ
ダ：10

ガケのぼり・起きあがり攻撃



切 武
ガケのぼり攻撃（早）
ガケつかまり中に Ⓐ
ダ：8



切 武
あおむけ起きあがり攻撃
ダウン（あおむけ中）に Ⓐ
ダ：6



切 武
うつぶせ起きあがり攻撃
ダウン（うつぶせ中）に Ⓐ
ダ：6

空中攻撃

リーチが長く、剣を振り回すワザばかりなので、攻撃範囲が広く相手が背後にいてもヒットする（後空中攻撃は除く）。前空中攻撃はワザの出が早いので、そのあとさらに攻撃をつなげるとよい。



切 武
ダブルスラッシュ
通常空中攻撃
空中で Ⓐ
ダ：6/12［18］



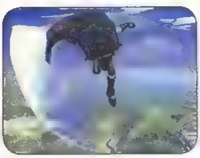
切 武
フラッグカット
前空中攻撃
空中で → ＋ Ⓐ
ダ：13



切 武
アッパースイング
後空中攻撃
空中で ← ＋ Ⓐ
ダ：14



切 武
ルナスラッシュ
上空中攻撃
空中で ↑ ＋ Ⓐ
ダ：13



切 武
ハーフムーン
下空中攻撃
空中で ↓ ＋ Ⓐ
ダ：14

つかみ攻撃&投げ

マルスの場合、相手にダメージを与えるより、相手との間合いをとって中距離戦に持ちこむために、投げを使うとよい。上投げだけは自分の近くに投げるので、コンボにつなげたいときはこれがおすすめ。



足
つかみニーバット
つかみ攻撃
つかみ中に Ⓐ
ダ：2



投
ロールオーバー
前投げ
つかみ中に →
ダ：4



投
レッグフッカー
後投げ
つかみ中に ←
ダ：4



投
キャスティング
上投げ
つかみ中に ↑
ダ：4

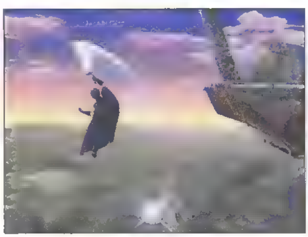


投
グラブドロップ
下投げ
つかみ中に ↓
ダ：5

復帰方法

横方向への復帰は空中ジャンプで距離を稼ぐ

横方向に復帰するときは、通常必殺ワザのシールドブレイカー、上必殺ワザのドルフィンスラッシュを利用しよう。ただし、どちらも移動距離が短いので、空中ジャンプを併用して距離を稼ごう。上に戻る場合はドルフィンスラッシュでOK。誰かがガケにつかまっていたら、直接地面や足場に戻るほうが望ましい。



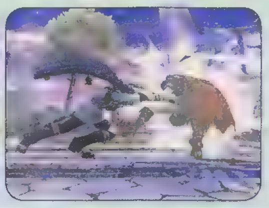
◀ドルフィンスラッシュは、上に大きく移動できるワザ。スティックを傾ければ横にも少しだけ移動できるので、細かな微調整がきくはず。

キャラクター紹介●マルス

【 通常必殺ワザ 】

シールドブレイカー

切 武 直 | B | ダ：8～24

コマンド入力時に、Bボタンを押しっぱなしにするとためが可能。ボタンを放すか、パワーが最大になるとワザが発動する。その名のとおり相手のシールドを削る効果があり、パワー最大の状態でヒットさせると一発でシールドを破壊できる。

【 横必殺ワザ 】

マーベラスコンビネーション

切 武 直

コマンドを追加入力することで、最大4発連続で攻撃する。2発目は上下2方向に、3・4発目は上・中・下の3方向に分岐させることができる。4発目ヒット後に、上段では相手を上方向にふっとばし、中段では横方向へ、下段では多段ヒットした後に横方向へふっとばす。ダメージは下段がもっとも大きく、上段はその後のコンボにつなげやすい。目的によって使い分けるとよい。

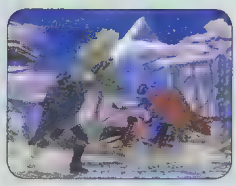
1発目

←→ + B
ダ：4

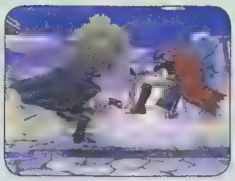


2発目

↑ + B
ダ：4



上以外（ニュートラル含む）＋B
ダ：4

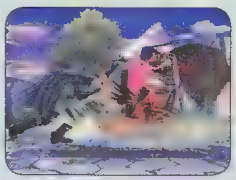


3発目

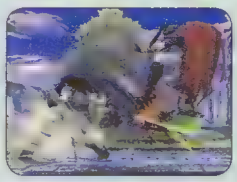
↑ + B
ダ：5



上・下以外（ニュートラル含む）＋B
ダ：5

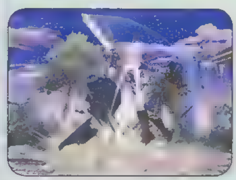


↓ + B
ダ：5



4発目

↑ + B
ダ：8



上・下以外（ニュートラル含む）＋B
ダ：8



↓ + B
ダ：2/2/2/2/3【11】



【 上必殺ワザ 】

ドルフィンスラッシュ

切 武 直 | ↑ + B | ダ：13



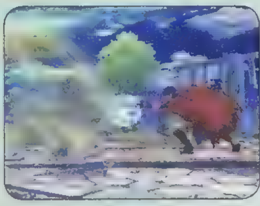


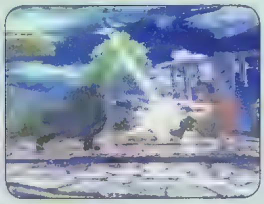
猛スピードで上昇しながら剣を振り上げる。出が早く、対空ワザとして有効。ただし、移動距離が長いうえ、使用後に必殺ワザ後落下状態となるので、攻撃を命中させても相手から反撃されやすい。復帰の際に使うほうが無難といえる。

【 下必殺ワザ 】

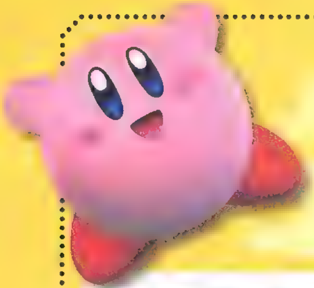
カウンター

切 武 直 | ↓ + B | ダ：8





相手の攻撃を受けた瞬間に、剣で反撃するカウンター攻撃。ワザを繰り出すと1秒ほど体が光り、光る間は効果が持続。相手の攻撃の1.1倍のダメージで反撃し、下限は8%。単調な攻撃を繰り返してくる相手は、格好の餌食となる。



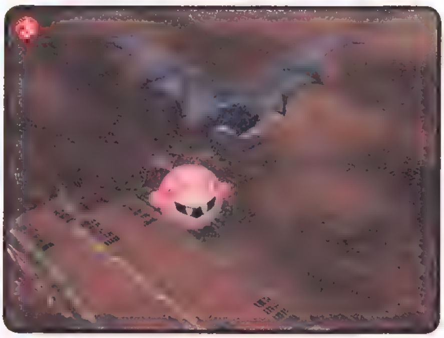
カービィ七変化 2

P.140に続き、まさに「変身」と呼ぶにふさわしい9パターンのカービィを紹介。おちゃめな変身ぶりに、思わず脱帽……。

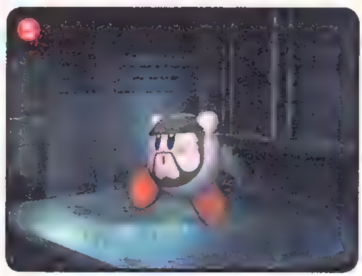




❶C・ファルコンと同じメットをかぶってポーズ。ちょっとニヒル？ ❷ロボット風メガネ。❸ライバルに変身……ってこれお面？













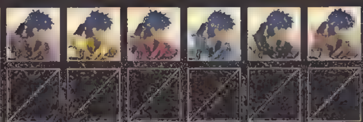


❹サ○スの頭が飛んでるように見えなくも……。❺某スゴ腕傭兵風。ヒゲの生えたカービィは今回限り!? ❻お鼻がチャーミング。 ❼ドット絵バージョン？ ❽チャームポイントはトサカとくちばしです！ ❾着ぐるみ……なのか？

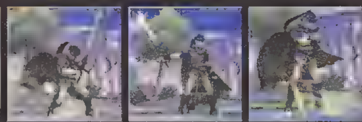
IKE
アイク

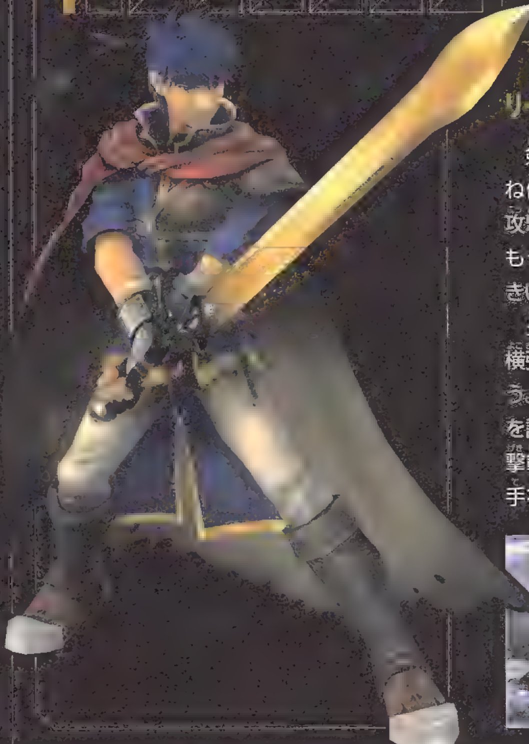
やや重い	やや遅い	1回	なし

COLOR



APPEAL





リーチとダメージを兼ね備えた重量級の剣士

剣による長めのリーチと重量級の攻撃力を兼ね備えたキャラクター。ふっとばし力も高く、攻撃の出もそこそこ早いので、重量級の中ではもっとも使いやすい。ただし、攻撃後の隙が大きいので、ワザをはずすと一気に不利になる。

長いリーチを活かし、相手の間合いの外から横強攻撃や横スマッシュ攻撃を叩きこんでいこう。相手との距離が遠いなら、空中から間合いを詰めるか、横必殺ワザで攻める。乱戦では攻撃範囲の広い横・上スマッシュ攻撃を使い、相手をかたっぱしからふっとばしてやろう。



◀大振りな攻撃が多く、牽制用のワザが少ない。相手の様子を見たい場合は、弱攻撃1・2やつかみ攻撃がおすすめ。

最後の切りふだ

大天空

スマッシュボールを壊して B

ダ：5/10/3×6ヒット/2/2/3×6ヒット/5/5/12［77］





剣で相手を上空へ打ち上げ、空中で何度も斬りつける。最後に、地面に急降下して相手を地面に叩きつける。最初の剣の一振りさえ当たれば、すべての攻撃が命中するほか、最後の急降下にも攻撃判定がある。複数の相手をまとめて打ち上げることも可能だ。

地上攻撃

アイクの剣による攻撃は、先端よりつけ根をヒットさせるほうがダメージが大きい。リーチの長さに頼らず、積極的に間合いを詰めて戦いたい。ふっとばし力の高いワザが多いが、とくに横スマッシュ攻撃が強力。乱戦時は、上スマッシュ攻撃が頼りになる。



横強攻撃は、出が早いうえに威力も高い。スマッシュ攻撃と使い分けられるように練習しよう



腕
殴打
弱攻撃1
Ⓐ
ダ：4



足
蹴り上げ
弱攻撃2
弱1中に Ⓐ
ダ：5



切 武
振り下ろし
弱攻撃3
弱2中に Ⓐ
ダ：7



切 武
振り抜き
横強攻撃
→ + Ⓐ
ダ：15



切 武
叩き上げ
上強攻撃
↑ + Ⓐ
ダ：9～12



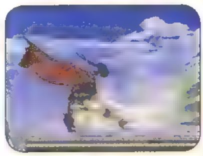
切 武
斬り払い
下強攻撃
↓ + Ⓐ
ダ：14



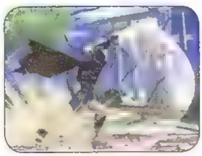
切 武
叩き割り
横スマッシュ攻撃
→ + Ⓐ
ダ：22～30



切 武
叩き下ろし
上スマッシュ攻撃
↑ + Ⓐ
ダ：17～23

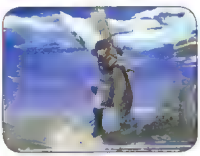


切 武
振り払い
下スマッシュ攻撃
↓ + Ⓐ
ダ：16～22



切 武
斬り上げ
ダッシュ攻撃
ダッシュ中に Ⓐ
ダ：7～8

ガケのぼり・起きあがり攻撃



切 武
ガケのぼり攻撃（早）
ガケつかまり中に Ⓐ
ダ：8



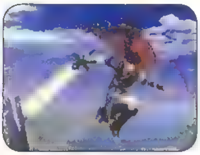
切 武
うつぶせ起きあがり攻撃
ダウン（うつぶせ中）に Ⓐ
ダ：6



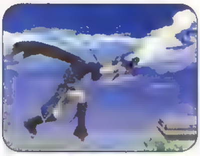
切 武
あおむけ起きあがり攻撃
ダウン（あおむけ中）に Ⓐ
ダ：6

空中攻撃

空中戦で主力となるのは、攻撃範囲の広い通常および前空中攻撃。出るのが少し遅いので、早めにワザを出すように心がけよう。下空中攻撃はメテオ攻撃となっているが、攻撃範囲が狭く当てるのは難しい。



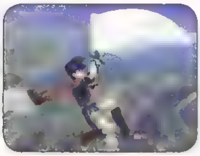
切 武
斬り回し
通常空中攻撃
空中で Ⓐ
ダ：9



切 武
斬り下ろし
前空中攻撃
空中で ＋ Ⓐ
ダ：13



切 武
振り向き斬り
後空中攻撃
空中で ＋ Ⓐ
ダ：14



切 武
振り回し
上空中攻撃
空中で ＋ Ⓐ
ダ：14



切 武
叩き落とし
下空中攻撃
空中で ＋ Ⓐ
ダ：12

つかみ攻撃&投げ

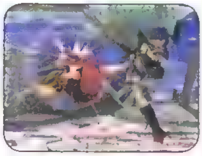
投げのダメージはいずれも低い。攻撃の主力とするなら、強攻撃のほうが有効だ。ただし、つかみのスピードが速くリーチも長めなので、至近距離なら、地上攻撃よりつかみのほうが有効な場合もある。



頭
つかみ頭突き
つかみ攻撃
つかみ中に Ⓐ
ダ：3



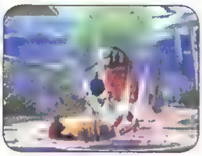
投 足
蹴り
前投げ
つかみ中に
ダ：2/4[6]



投 足
後ろ蹴り
後投げ
つかみ中に
ダ：2/4[6]



投 腕
突き上げ
上投げ
つかみ中に
ダ：2/4[6]



投 足
踏蹴り
下投げ
つかみ中に
ダ：2/4[6]

復帰方法

必殺ワザの一撃に復帰を賭ける

重量があるために、アイクはふっとばされにくい。その反面、移動に使えるワザが少ないので、復帰能力は低めだ。横方向へふっとばされたときは、空中ジャンプ→横必殺ワザで復帰しよう。ただし、必殺ワザのあとには必殺ワザ後落下状態となる。上方向への復帰には、上必殺ワザを使ってガケつかまりを狙うとよい。



⊖上必殺ワザは上昇した後に急降下するワザだが、ガケにつかまると急降下しない。

【通常必殺ワザ】

噴火

剣先 切武直　炎 火武直　B　ダ:10〜37




剣を地面に突き刺して炎を噴き出させる。Bボタンを押し続けてパワーをためることで、ダメージを大幅にアップさせられる。ただし、最大までためると、自分もダメージ10%を受けるので注意しよう。空中で出すと炎が少し大きくなる。

【横必殺ワザ】

居合い斬り

切武直　+ B　ダ:9〜16




構えたあとで突進しながら剣を振る。Bボタンを押し続けることでパワーをためることができ、ダメージと移動距離がアップする。突進はガケにさしかかると自動的に止まる。なお、空中で使った場合は、攻撃後に必殺ワザ後落下状態となる。

【上必殺ワザ】

天空

切武直　+ B　ダ:6/4/2/2/3/6[23]

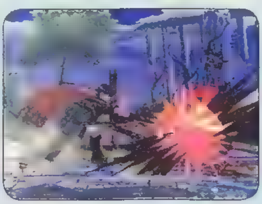



剣を頭上に投げ、自らもジャンプして剣をキャッチし、空中で回転してから急降下。投げた剣、回転時、急降下の、それぞれに攻撃判定があり、すべてヒットすれば23%ものダメージを与えられる。なお、回転時に少しだけ左右に移動できる。

【下必殺ワザ】

カウンター

切武直　+ B　ダ:10〜

剣を構えてカウンター状態になる。カウンター中は無敵となり、攻撃を受けると自動的に1.2倍の威力で反撃する。ただし、ダメージ8%以下の攻撃を受けた場合、反撃のダメージは10%となる。なお、無敵状態になる前にわずかな隙がある。

NESS
ネス

	普通		普通		1回		なし

COLOR



APPEAL





小さな体に[illegible]のふっとばし力!

小柄でリーチも短いが、その姿に反してふっとばし力は高い。スマッシュ攻撃をはじめ、弱攻撃や投げにも強力なふっとばし効果があるので、フィニッシュ用のワザにはこと欠かない。リュカと似たワザを使うが、こちらは単発ヒットのワザが多くそろい、一撃の威力で勝負するパワーファイターという印象が強い。

ネスの醍醐味は、PSI(超能力)を使った攻撃。PKサンダーやPKファイヤーなどを使った遠距離攻撃で相手にダメージを与え、ふっとばし力の高いワザで相手にとどめを刺そう。



最後の切りふだ

PKスターストーム

スマッシュボールを壊して B | ダ:20×ヒット数





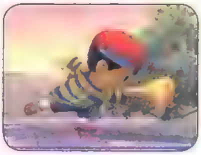
PK(サイコキネシス)で流星をステージ中に降らせる。流星1発につきダメージ20%だが、広いステージではすべて避けられることもある。リュカも同じワザを使うが、ネスのほうが1発のダメージが大きく、流星の軌道が中心から外側へ向かう点が異なる。

地上攻撃

各種スマッシュ攻撃のほか、横強攻撃や上強攻撃、弱攻撃3には、高いふっとばし効果がある。ちょっとした蓄積ダメージでも相手を大きくふっとばせるので、これらのワザを果敢に繰り出していきたい。ただし、全体的にリーチが短いのが難点か。



ネスの地上攻撃は、ふっとばしワザが豊富。弱攻撃3でさえ相手をふっとばす。連続ヒットを狙うなら下強攻撃を連打。好みによって使い分けるとよい。



腕
ジャブ
弱攻撃1
Ⓐ
ダ:3



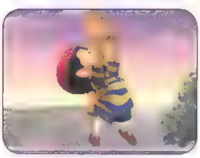
腕
ストレート
弱攻撃2
弱1中に Ⓐ
ダ:2



足
ミドルキック
弱攻撃3
弱2中に Ⓐ
ダ:4



足
ショートキック
横強攻撃
→ + Ⓐ
ダ:11



腕
トス
上強攻撃
↑ + Ⓐ
ダ:7



足
クラウチングキック
下強攻撃
↓ + Ⓐ
ダ:4



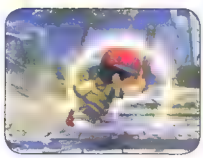
武
バットスイング
横スマッシュ攻撃
→ + Ⓐ
ダ:18〜33



武
シャトルループ
上スマッシュ攻撃
↑ + Ⓐ
ダ:4/13〔17〕

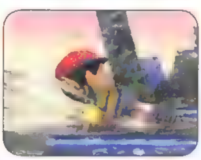


武
ヨーヨーショット
下スマッシュ攻撃
↓ + Ⓐ
ダ:前13、後4

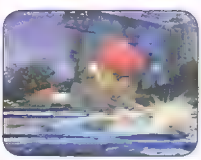


腕 P
PKハンドスタンプ
ダッシュ攻撃
ダッシュ中に Ⓐ
ダ:5/4/4〔13〕

ガケのぼり・起きあがり攻撃



足
ガケのぼり攻撃(早)
ガケつかまり中に Ⓐ
ダ:8



足
うつぶせ起きあがり攻撃
ダウン(うつぶせ中)に Ⓐ
ダ:6



足
あおむけ起きあがり攻撃
ダウン(あおむけ中)に Ⓐ
ダ:6

空中攻撃

前空中攻撃は多段ヒットし、攻撃の持続時間が長い。後空中攻撃は、クリーンヒットすると相手はしびれてふっとぶので、回復される前に追撃しよう。下空中攻撃にはメテオ効果があるので、撃墜用にしたい。



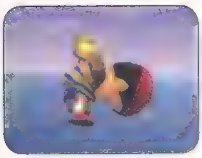
腕
ネススピン
通常空中攻撃
空中で Ⓐ
ダ：11



電 P
空中PKハンドスタンプ
前空中攻撃
空中で ⇔ + Ⓐ
ダ：2/2/2/2/3【11】



電 P
PKドロップキック
後空中攻撃
空中で ⇔ + Ⓐ
ダ：15



頭
ジャンピングヘッドバット
上空中攻撃
空中で ⇧ + Ⓐ
ダ：13



足
ニードルキック
下空中攻撃
空中で ⇩ + Ⓐ
ダ：12

つかみ攻撃&投げ

後投げは、さまざまな投げの中でも有数のふっとばし力を誇る。撃墜用のワザとして積極的に使おう。前投げは、相手の蓄積ダメージとは無関係に遠くまで飛ばすので、間合いをとりたいときに活用したい。



頭
つかみヘッドバット
つかみ攻撃
つかみ中に Ⓐ
ダ：1



投
PKスルー
前投げ
つかみ中に ⇔
ダ：11



投
リバースPKスルー
後投げ
つかみ中に ⇔
ダ：11



投
カウボーイPKスルー
上投げ
つかみ中に ⇧
ダ：10



投 火 P
ラピッドPKファイヤー
下投げ
つかみ中に ⇩
ダ：1×5ヒット/4【9】

復帰方法

PKサンダーで自分自身をふっとばそう!!

復帰には、上必殺ワザのPKサンダーを利用すればよい。空中ジャンプで可能なかぎりガケに近づいたら、PKサンダーを発射。円を描くように光球を誘導して自分に当て、ガケまでふっとんでいこう。ガケと自分の位置を確認したら、どこに光球を当てればよいのか即座に判断しなければならない。何度も練習しよう。

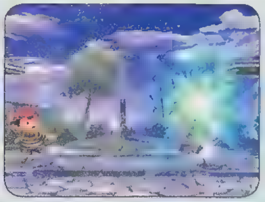


●PKサンダーを使えば、ガケの真下からでも復帰できる。ただし、光球を誘導する技術が必要で、姿が見えない状況で操作しなければならない場合もある。

【 通常必殺ワザ 】

PKフラッシュ

電 P 飛 | B | ダ：9～37

光球を爆発させて攻撃する。コマンド入力後、Bボタンを押しっぱなしにするとためが可能。ボタンを放すかパワーが最大になると、光球が爆発する。光球はスティックで操作できるが、ため中は相手をすりぬけてしまうので注意しよう。

【 横必殺ワザ 】

PKファイヤー

火 P 飛 | ◎ ＋ B | ダ：2×11ヒット［22］

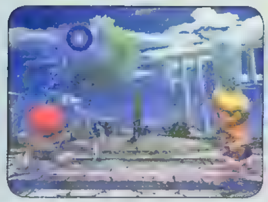
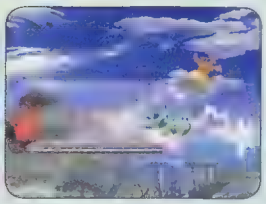



正面にエネルギーを飛ばし、当たった相手を炎に包んで攻撃する。空中では、エネルギーを斜め下に飛ばす。火柱が長時間残るので多段ヒットする。相手が炎に包まれている間にこちらの硬直が解けるので、別のワザにつなげるとよい。

【 上必殺ワザ 】

PKサンダー

光球 電 P 飛 | 体当たり 電 P 直 | ↑ ＋ B | ダ：光球8、体当たり25

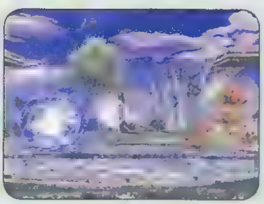



光球を操作して攻撃する。空中で使うとネスの降下速度が遅くなり、光球を自分に当ててふっとばすこともできるので、復帰にも重宝するワザ。ふっとんだ自分の体に攻撃判定があるので、そのまま相手に体当たりして攻撃することもできる。

【 下必殺ワザ 】

サイマグネット

↓ ＋ B | ダ：0

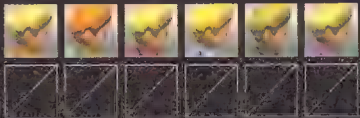
自分の周囲に球状のシールドを張る。シールドは、相手の飛び道具を吸収し、そのエネルギーで自分の蓄積ダメージを回復する。Bボタンを押しっぱなしにすればシールドを出し続けるが、飛び道具以外の攻撃は素通ししてしまうので注意。

LUCAS

リュカ

重さ	スピード	空中ジャンプ	能力
やや軽い	普通	1回	なし

COLOR



APPEAL





クセはあるが強さを秘めたキャラクター

容姿やワザがネスと似ているが、こちらは多段ヒットするワザを多く持っており、手数で勝負するタイプのキャラクター。PKフリーズやPKサンダーなどのPSI（超能力）を使ったワザで、遠距離からワザを誘導して攻撃できるのが強み。しかし、かわされたときの隙が大きく、操作も特殊なので慣れが必要だ。

隙の少ない弱攻撃、強攻撃もあり、接近戦でもそこそこ戦える。ふっとばし力の高いワザも豊富で、フィニッシュ用のワザには困らない。ジャンプの滞空時間が長いという特徴もある。



●PKサンダーは、スティックで操作できるうえ多段ヒットする。安全地帯から相手を攻撃できるが、かわされて接近されると一気に不利な状況になる。

最後の切りふだ

PKスターストーム

スマッシュボールを壊して B | ダ：14×ヒット数





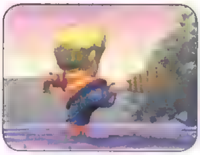
PK（サイコキネシス）で流星をステージ中に降らせる。流星1発のダメージはネスより低い。流星の軌道もネスとは逆になっており、外側から中央へ向かって飛んでくる。広いステージではすべて避けられる恐れがあり、狭いステージのほうが有利なワザといえる。

地上攻撃

ネスと同じワザは1つもないが、コンビネーション攻撃が存在せず、下強攻撃のスピードが速い点は変わらない。ネスよりリーチが長いので、接近戦を挑んでもよいだろう。とくに横強攻撃と横スマッシュ攻撃は、出が早くふっとばし力も高いので、積極的に使おう。



➡横強攻撃は、ワザの出が驚異的に早くリーチも長いおすすめのワザ。これをメインにして、ヒット&アウェイ戦法をとるのも手だ。



足

ショートキック

弱攻撃1

Ⓐ

ダ：3



足

スピニングリーブキック

下強攻撃

↓ + Ⓐ

ダ：6



足

リバースキック

弱攻撃2

弱1中に Ⓐ

ダ：3



武

ぼうっきれ

横スマッシュ攻撃

→ + Ⓐ

ダ：15～21



足

ターニングキック

弱攻撃3

弱2中に Ⓐ

ダ：4



切 電 P

PKスマッシュゲイザー

上スマッシュ攻撃

↑ + Ⓐ

ダ：2～3/19～26【21～29】



電 P 腕

PKスラッシュ

横強攻撃

→ + Ⓐ

ダ：11



電 P

PKブロウ

下スマッシュ攻撃

↓ + Ⓐ

ダ：11～23



電 P

PKリバーサルキック

上強攻撃

↑ + Ⓐ

ダ：3/8【11】



電 P

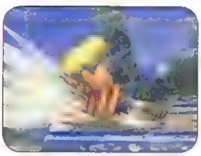
PKパームプッシュ

ダッシュ攻撃

ダッシュ中に Ⓐ

ダ：12

ガケのぼり・起きあがり攻撃



足

ガケのぼり攻撃(早)

ガケつかまり中に Ⓐ

ダ：8



足

あおむけ起きあがり攻撃

ダウン(あおむけ中)に Ⓐ

ダ：6



足

うつぶせ起きあがり攻撃

ダウン(うつぶせ中)に Ⓐ

ダ：6

空中攻撃

通常空中攻撃は多段ヒットし、最大8回攻撃が可能。後空中攻撃は、足の先端を当てたときだけメテオ効果がある。最大で4回ヒットする下空中攻撃は、1発のダメージが5%というおすすめのワザだ。



電 P
PKフライングアタック
通常空中攻撃
空中で Ⓐ
ダ：2×7ヒット/3【17】



電 P 足
PKエアフロントキック
前空中攻撃
空中で ←→ + Ⓐ
ダ：12



電 P
PKメテオキック
後空中攻撃
空中で ←→ + Ⓐ
ダ：12



頭
ジャンピングヘッドバット
上空中攻撃
空中で ↑ + Ⓐ
ダ：13



P
PKフットスタンプ
下空中攻撃
空中で ↓ + Ⓐ
ダ：5/5/5/5【20】

つかみ攻撃&投げ

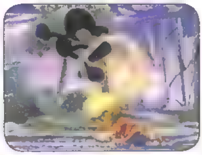
リュカは、ヒモヘビを伸ばして相手をつかむのでリーチが長い。ネスほどふっとばし力は高くはないが、撃墜用なら上投げと後投げがおすすめ。間合いをあけたいなら前投げ、コンボを狙うなら下投げを使おう。



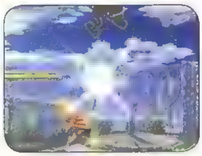
頭
つかみヘッドバット
つかみ攻撃
つかみ中に Ⓐ
ダ：3



投
PKスルー
前投げ
つかみ中に ←→
ダ：10



投
リバースPKスルー
後投げ
つかみ中に ←→
ダ：10



投
PKリフティング
上投げ
つかみ中に ↑
ダ：10

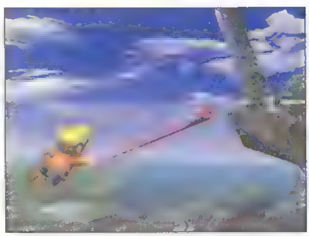


投
PKパイルドライバー
下投げ
つかみ中に ↓
ダ：7

復帰方法

PKサンダー&ワイヤー復帰でネスよりも復帰力あり

リュカの復帰方法のメインは、ネスと同様に上必殺ワザのPKサンダー。空中ジャンプでガケに近づいたら、PKサンダーを自分に当ててガケまで飛ぼう。ネスより光球をコントロールしやすいぶん、復帰能力も高い。さらに、ヒモヘビを用いたワイヤー復帰もできるので、ガケの近くだったらこちらを活用しよう。



⊖リュカには、つかみコマンドでヒモヘビを伸ばすワイヤー復帰があるので、ネスよりも横方向への復帰能力が高い。

【 通常必殺ワザ 】

PKフリーズ

氷 P 飛 | B | ダ:10～19




氷の結晶を炸裂させて相手を凍結させる。コマンド入力後にBボタンを押しっぱなしで、ためが可能。ボタンを放すかパワーが最大になると、結晶が炸裂する。ため中に氷の結晶は上下移動しており、スティックで軌道を左右に調節できる。

【 横必殺ワザ 】

PKファイヤー

火 P 飛 | ◀▶ + B | ダ:3/5【8】

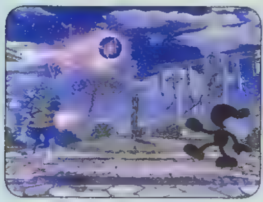



稲妻状のPSIを飛ばし、ヒットした相手を燃やす。ネスのワザと見た目は似ているが、こちらは弾速が速く、地上・空中のどちらも真横に飛ばす。また、単発ヒットのワザになっており、ネスのように使用後に別のワザを当てることはできない。

【 上必殺ワザ 】

PKサンダー

光球 電 P 飛 | 体当たり 電 P 直 | ▲ + B | ダ:光球10/1×ヒット数、体当たり8/3×5ヒット/2×5ヒット/10【43】

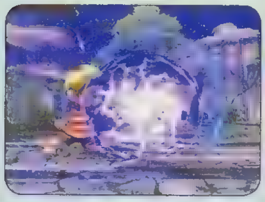



光球を操作して攻撃する。空中で使うと、リュカの降下速度が遅くなる。光球を自分に当ててふっとばすこともでき、復帰にも使える。ふっとんだ自分の体に攻撃判定があるので、体当たりで攻撃可能。なお、光球は相手に当たると貫通する。

【 下必殺ワザ 】

サイマグネット

電 P 直 | ▼ + B | ダ:9



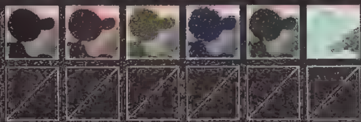

前方にシールドを張って相手の飛び道具を吸収。そのエネルギーで自分のダメージを回復する。Bボタンを押す間シールドを出し続けるが、飛び道具以外の攻撃は素通しするので注意。ネスのワザと異なり、ワザを解くときに攻撃判定がある。

Mr.GAME&WATCH

Mr.ゲーム&ウォッチ

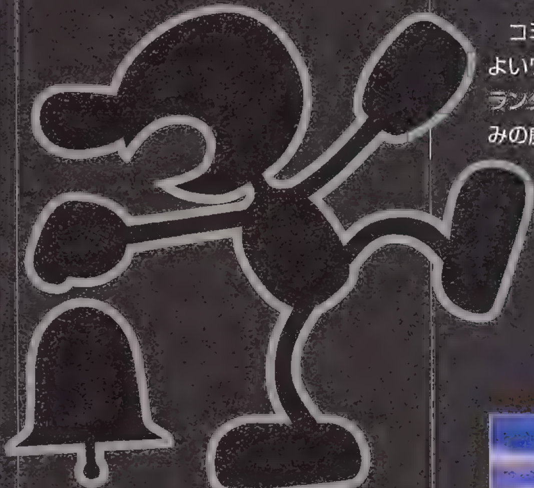
[illegible]	軽い	スピード	やや遅い	空中ジャンプ	1回	能力	なし

COLOR



APPEAL





コミカルな見た目に隠れた強さ

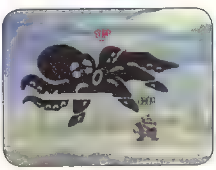
コミカルな動きで最初はとまどうが、性能のよいワザがそろうあなどれないキャラクター。ランダム要素はあるものの、最後の切りふだなみの威力のある横必殺ワザや、相手の飛び道具を3回吸収して反撃する下必殺ワザなど、強力ワザを持っている。ただし、ふっとびやすいのが難点。戦い方としては、まず通常必殺ワザで牽制。隙をついてスマッシュ攻撃を狙う。相手に接近したら、リーチの長い下必殺ワザや弱攻撃などで迎撃しよう。



最後の切りふだ

オクトパス

スマッシュボールを壊して B | ダ：16×ヒット数

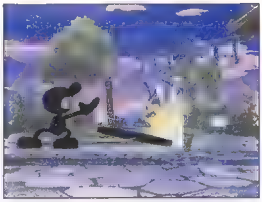




オクトパスに変身し、通常は体当たりで、Aボタンを押すと触手を伸ばして攻撃する。宙に浮いたように見えるが、地面に立っているのと同じで、空中ジャンプができ、足場や地面外に出ると落ちる。変身中はガケをつかめないので、自滅しないように注意しよう。

地上攻撃

下強攻撃はリーチ、ワザの持続時間がともに長い。ただし、避けられたときの隙が大きいので、弱攻撃、コンビネーション攻撃などを織りまぜて使いたい。スマッシュ攻撃は、どれもワザの出が遅いので、通常必殺ワザで相手を釘づけにしてから当てるなど、工夫が必要だ。



⊖下強攻撃はワザの出が早く、Aボタンを連打すれば繰り返し出すこともできる。マンホールの端ギリギリを当てるようにして、相手を牽制するとよいだろう。



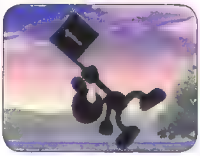
グリーンハウス
弱攻撃
Ⓐ
ダ:3



グリーンハウス
コンビネーション攻撃
Ⓐを押し続ける
ダ:1



武
ライオン
横強攻撃
+ Ⓐ
ダ:10



武
フラッグマン
上強攻撃
+ Ⓐ
ダ:8



武
マンホール
下強攻撃
+ Ⓐ
ダ:6



火
ファイアアタック
横スマッシュ攻撃
+ Ⓐ
ダ:18〜25



頭
オクトパスヘッドバット
上スマッシュ攻撃
+ Ⓐ
ダ:18〜25

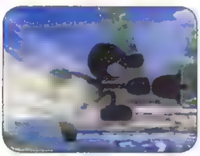


武
バーミン
下スマッシュ攻撃
+ Ⓐ
ダ:13〜21



頭
ヘルメット
ダッシュ攻撃
ダッシュ中にⒶ
ダ:11

ガケのぼり・起きあがり攻撃



武
ガケのぼり攻撃(早)
ガケつかまり中にⒶ
ダ:8



武
うつぶせ起きあがり攻撃
ダウン(うつぶせ中)にⒶ
ダ:6



武
あおむけ起きあがり攻撃
ダウン(あおむけ中)にⒶ
ダ:6

空中攻撃

多段ヒットするワザがそろっているが、降下中の相手にカウンター気味に当てるなど、ひと工夫をしないと当てにくい。下空中攻撃はふっとばし力が高く、地面に激突したときの衝撃波にも攻撃判定がある。



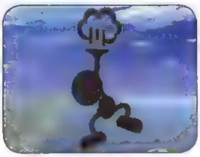
武
トロピカルフィッシュ
通常空中攻撃
空中で Ⓐ
ダ：5/4/4/4［17］



武
セメントファクトリー
前空中攻撃
空中で ▶ ＋ Ⓐ
ダ：16



武
タートルブリッジ
後空中攻撃
空中で ◀ ＋ Ⓐ
ダ：3×5ヒット［15］



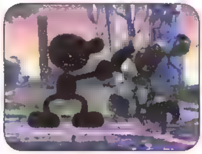
スピットボールスパーキー
上空中攻撃
空中で ▲ ＋ Ⓐ
ダ：7/9［16］



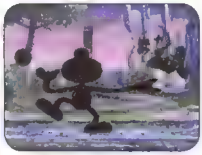
武
ドンキーコングJr.
下空中攻撃
空中で ▼ ＋ Ⓐ
ダ：13/7［20］

つかみ攻撃&投げ

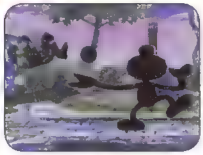
上・前・後投げは、ダメージに関係なく相手を遠くまで飛ばせる。下投げは、相手を正面に叩きつけるので、コンボの絶好のチャンス。弱攻撃でもよいし、思いきってスマッシュ攻撃を狙うのもよい。



武
アラーム
つかみ攻撃
つかみ中に Ⓐ
ダ：3



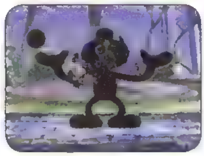
投
ボール（前）
前投げ
つかみ中に ▶
ダ：8



投
ボール（後）
後投げ
つかみ中に ◀
ダ：8



投
ボール（上）
上投げ
つかみ中に ▲
ダ：8

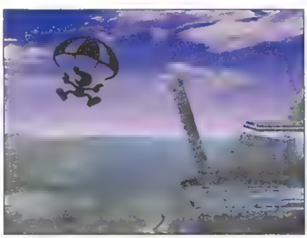


投
ボール（下）
下投げ
つかみ中に ▼
ダ：6

回復方法

メインの上必殺ワザと保険の下必殺ワザ

復帰のメインとなるワザは上必殺ワザのファイア。上に大きく移動できる点に加え、パラシュートで降下速度を抑えつつ横移動もできる。空中ジャンプのあとに、ファイアのパラシュートでゆっくり落下。また、下必殺ワザのオイルパニックも落下速度を抑える効果があるので、ファイアの前に使えば復帰できる確率が上昇する。



◀パラシュートが開いている間は落下速度が落ち、スティック左右で横移動できる。ただし、スティック上下はパラシュートをキャンセルするので注意しよう。

【 通常必殺ワザ 】

シェフ

武 飛 | B | ダ：食べ物4、フライパン5



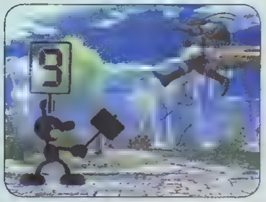


フライパンから食べ物を山なりに飛ばして攻撃。食べ物は数種類あるが、ダメージはどれも同じ。連射が可能で、画面上に同時に5つまで出すことができる。フライパンのほうにも攻撃判定があり、ヒットすると相手は燃えながらふっとぶ。

【 横必殺ワザ 】

ジャッジ

1~9 武 直 | 4 切 | 5 電 | 6 火 | 8 氷 | →+B | ダ：表参照



※ハンマーで殴る。表示される数字によって効果が変わる。

No.	ダメージ	特徴
1	2	自身にもダメージ（12%）。
2	4	とくになし。
3	6	相手のシールドを削る。
4	8	切り裂き攻撃。
5	3/3/3【9】	3回ヒットする電撃攻撃。

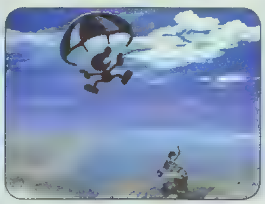
No.	ダメージ	特徴
6	12	火炎攻撃。
7	14	攻撃後にアイテムのたべものが出現。
8	9	相手を凍らせる氷結攻撃。
9	32	ふっとばし力が非常に高い。

【 上必殺ワザ 】

ファイア

体 直 | ↑+B | ダ：6



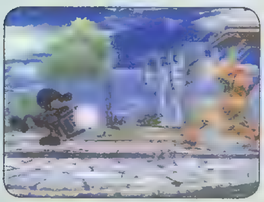


トランポリンで飛び上がり、パラシュートでゆっくり落下する。飛び上がるときに攻撃判定がある。パラシュート落下中は、スティックを左右に傾けると軌道調整ができ、上下に傾けるとパラシュートを消す。また、降下中に空中攻撃を使用可能。

【 下必殺ワザ 】

オイルパニック

飛 | ↓+B | ダ：飛び道具に応じて変化～60





飛び道具を吸収する。3回まで吸収でき、1回でダメージ20%まで吸収。コマンドの再入力でバケツの中身をぶちまけ、吸収したワザの2.8倍のダメージで攻撃。Bボタンを押している間はバケツを構え、スティックの左右で向きを変えられる。

SNAKE
スネーク

	重い		やや遅い		1回		しゃがみ歩き

COLOR



APPEAL





武器を使いこなして戦場を駆ける

スネークの魅力は、傭兵にふさわしい武器を使うワザ。無数の飛び道具にリモコン操作式の爆弾など、さまざまなタイプがそろっており、牽制用や遠距離からの狙撃ワザにはこと欠かない。武器を駆使して接近したら、弱攻撃1～3、強攻撃1・2のコンボを叩きこもう。どちらも最後のワザのふっとばし力が高いので、撃墜用としておすすめ。あるいは、横スマッシュ攻撃のロケットランチャーでふっとばすという手もある。脅威のふっとばし力を誇り、わずかなダメージでも相手を撃墜することができる。

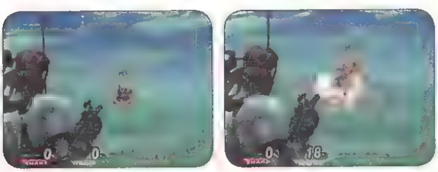


最後の切りふだ

グレネードランチャー

スマッシュボールを壊して B

ダ：18×ヒット数



画面手前からグレネードランチャーで狙い撃つ。6発撃つとリロードし、その間は攻撃不能になる。12発を撃ちつくすか、時間切れになると終了。どこを狙っているのか相手にばれるために、ヒットさせるのは難しい。相手の動きを先読みして狙うとよい。

地上攻撃

スネークには横強攻撃が2種類あり、2発目の横強攻撃2はダメージ12%と強力。横強攻撃1で終わりにせず、積極的につなげていきたい。リーチが長い点も便利だ。

スマッシュ攻撃はいずれも強力で、中でも横スマッシュ攻撃はふっとばし力が非常に高い。ただし、ワザの出が遅いので、ヒットさせにくい。そこで、通常必殺ワザの手榴弾で牽制したり、相手がダウンしたあとの起きあがりを狙ったりと、ひと工夫をするとよい。



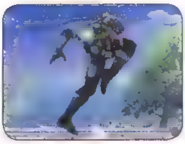
腕
ジャブ
弱攻撃1
Ⓐ
ダ：4



腕
ストレート
弱攻撃2
弱1中に Ⓐ
ダ：3



足
ローリングソバット
弱攻撃3
弱2中に Ⓐ
ダ：7



足
膝蹴り
横強攻撃1
→ + Ⓐ
ダ：8



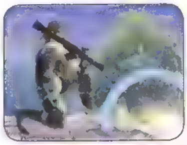
腕
ハンマーナックル
横強攻撃2
横強1中に Ⓐ
ダ：12



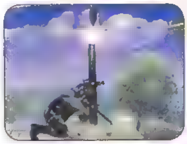
足
上蹴り
上強攻撃
↑ + Ⓐ
ダ：13



足
ホフク攻撃
下強攻撃
↓ + Ⓐ
ダ：10



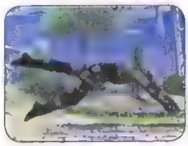
火 爆
ロケットランチャー
横スマッシュ攻撃
→ + Ⓐ
ダ：22～30



設置 腕 弾 火 爆
迫撃砲
上スマッシュ攻撃
↑ + Ⓐ
ダ：4/10【14】

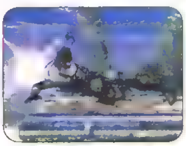


火 爆
マイン
下スマッシュ攻撃
↓ + Ⓐ
ダ：14～19

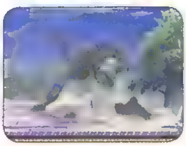


腕
前転
ダッシュ攻撃
ダッシュ中に Ⓐ
ダ：11

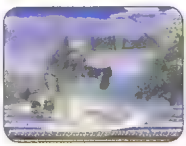
ガケのぼり・起きあがり攻撃



足
ガケのぼり攻撃（早）
ガケつかまり中に Ⓐ
ダ：10



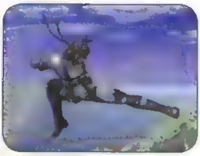
足 腕
うつぶせ起きあがり攻撃
ダウン（うつぶせ中）に Ⓐ
ダ：前6、後6



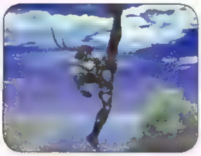
足
あおむけ起きあがり攻撃
ダウン（あおむけ中）に Ⓐ
ダ：6

空中攻撃

通常空中攻撃と下空中攻撃は多段ヒットし、最後の1発にふっとばし効果がある。残りの3つはいずれも単発ヒットだが、ふっとばし力は高め。ただし、ワザの出が遅いので相手に反撃されないように注意。



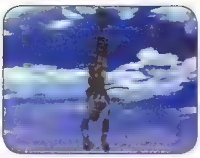
足
4連キック
通常空中攻撃
空中で Ⓐ
ダ：6/5/4/13［28］



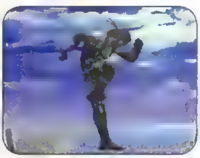
足
かかと落とし
前空中攻撃
空中で → + Ⓐ
ダ：15



足
両足蹴り
後空中攻撃
空中で ← + Ⓐ
ダ：14



足
反転倒立蹴り
上空中攻撃
空中で ↑ + Ⓐ
ダ：14



足
踏みつけ蹴り
下空中攻撃
空中で ↓ + Ⓐ
ダ：6/5/5/12［28］

つかみ攻撃&投げ

前・後投げは相手を遠くへふっとばす。相手をバウンドさせる上投げは、コンボの起点として有効だ。一見下投げもコンボ向きのように思えるが、相手がすぐ起きあがるので、続くワザを回避されやすい。



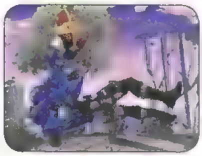
締め付け
つかみ攻撃
つかみ中に Ⓐ
ダ：2



投
投げ倒し
前投げ
つかみ中に →
ダ：9



投
引き倒し
後投げ
つかみ中に ←
ダ：9



投
ブレーンバスター
上投げ
つかみ中に ↑
ダ：10



投
拘束解放
下投げ
つかみ中に ↓
ダ：12

復帰方法

横に距離が足りないなら自爆して再挑戦！

上必殺ワザのサイファーで上昇することが復帰の基本。横に動きにくいので、先に空中ジャンプをしておこう。それでもガケに届かないなら、上必殺ワザのあと、空中で下必殺ワザを使って自爆しよう。すると、再度サイファーを使えるようになる。ただし、ダメージが蓄積していると場外へふっとんでしまうが……。

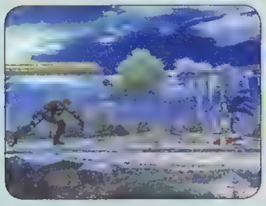


←サイファーから飛び降りたら、すぐに下必殺ワザで自爆。C4爆弾は再度入力しないと起爆しないので、コマンドをすばやく2回入力する必要がある。

【　通常必殺ワザ　】

手榴弾

本体 飛　爆発 火 飛　B　ダ：本体4、爆発12

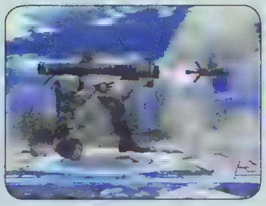
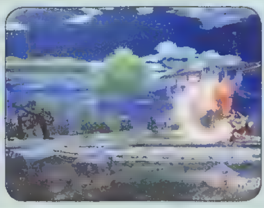



手榴弾を正面に投げる。コマンド入力から約3秒後に爆発する。Bボタンを押しっぱなしにすると手榴弾を持ち続け、その間移動やジャンプが可能。また、スティックで軌道を変えることも可能。手榴弾は、画面中に2個まで投げることができる。

【　横必殺ワザ　】

リモコンミサイル

火 爆 飛　→/← + B　ダ：14

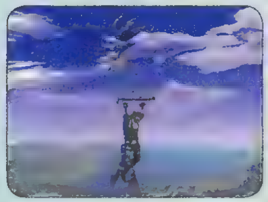
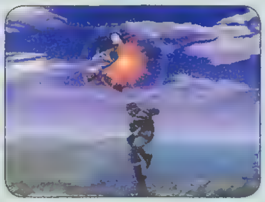



スティックで操作できる誘導ミサイルを放つ。直進時にスピードが速くなり、軌道を曲げるとスピードが落ちる。ミサイル操作中は、スネーク自身が動けなくなるので注意しよう。シールドを張ると操作が解除され、ミサイルはその場に落ちる。

【　上必殺ワザ　】

サイファー

武 飛　↑ + B　ダ：6

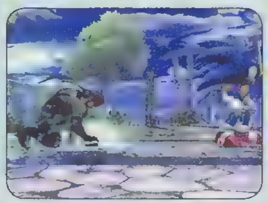
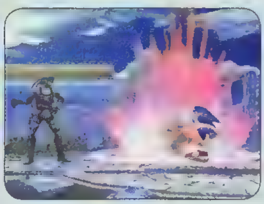



飛行型偵察カメラのサイファーにつかまって上昇する。スティックを左右に入力すると、ほんのわずか横へ軌道修正し、下に入力するとスネークが飛び降りる。サイファー本体に攻撃判定はあるが、復帰時に使う場合がほとんどだ。

【　下必殺ワザ　】

C4爆弾

火 爆 飛　↓ + B　ダ：17

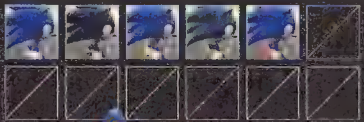



C4爆弾を設置し、再度コマンドを入力することで爆発させる。空中で出すと爆弾は真下に落ち、壁に向かって出すと爆弾が壁に張りつく。また、地上・空中を問わず、相手に密着した状態で出すと、爆弾を相手にくっつけることができる。

SONIC
ソニック

普通 / 速い / 1回 / 壁ジャンプ

COLOR



APPEAL

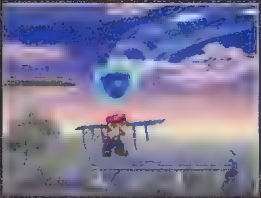




スピンでステージ中を大暴走!!

ソニックの特徴は、なんといってもキャラクター中No.1のスピード。ダッシュはもちろん、スピンを利用したワザのスピードも抜群に速いので、ヒット&アウェー戦法や浮かせてからの追撃などで、相手を圧倒することができる。全体的にふっとばし力が低いのが難点だが、スピードと手数でカバーすればよい。

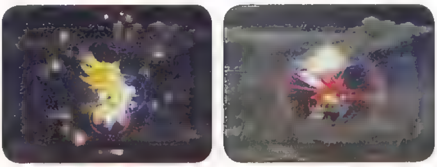
主力となるのは、通常・横・下必殺ワザ。中でも、地上・空中あらゆる角度から攻撃できる通常必殺ワザは使い勝手がよい。さらには、復帰にも利用できるので重宝する。



最後の切りふだ

スーパーソニック

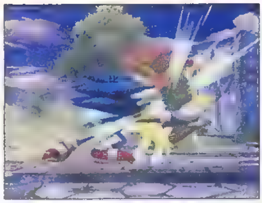
スマッシュボールを壊して B ｜ ダ：体当たり18×ヒット数、変身18



カオスエメラルドのパワーでスーパーソニックに変身し、体当たりで攻撃。発動時にも攻撃判定があるので、相手に密着して出すとお得だ。慣性のために制御しにくいので、落ち着いて操作しよう。ピカチュウのボルテッカーとは異なり、地面や足場を貫通しない。

地上攻撃

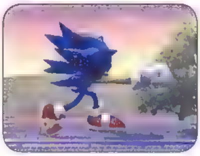
ステージを走り回るスピードバトルが得意なので、スピードを活かしたダッシュ攻撃を多用したい。弱攻撃や強攻撃などの足を止めて使うワザは、あくまでゲリラ的に使おう。相手を撃墜するときは、横スマッシュ攻撃や下スマッシュ攻撃に頼ることになる。



各種スマッシュ攻撃には隙があるので、主力となるダッシュ攻撃や必殺ワザなどと絡めて繰り出すのがおすすめ。



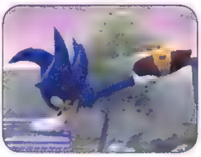
腕
P
弱攻撃1
Ⓐ
ダ:2



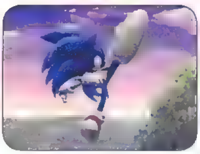
腕
PP
弱攻撃2
弱1中に Ⓐ
ダ:2



足
PPK
弱攻撃3
弱2中に Ⓐ
ダ:3



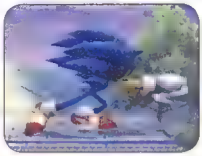
足
馬キック
横強攻撃
+ Ⓐ
ダ:4/7【11】



足
ダブルエアキック
上強攻撃
+ Ⓐ
ダ:3/4/7【14】



足
レッグヒッター
下強攻撃
+ Ⓐ
ダ:6



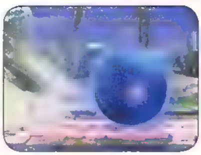
腕
ぐるぐるパンチ
横スマッシュ攻撃
+ Ⓐ
ダ:14~19



体
ショートスピンアタック
上スマッシュ攻撃
+ Ⓐ
ダ:5~7/1~2×5ヒット/3~4【14~19】

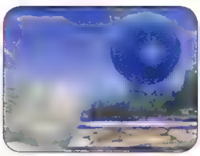


体
スパイラルスピン
下スマッシュ攻撃
+ Ⓐ
ダ:12~16



体
ショートスピンダッシュ
ダッシュ攻撃
ダッシュ中に Ⓐ
ダ:6

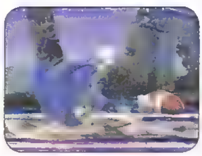
ガケのぼり・起きあがり攻撃



体
ガケのぼり攻撃(早)
ガケつかまり中に Ⓐ
ダ:8



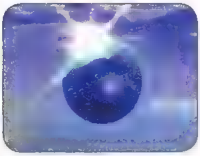
体
うつぶせ起きあがり攻撃
ダウン(うつぶせ中)に Ⓐ
ダ:6



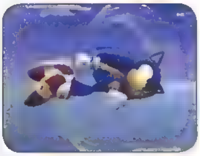
足
あおむけ起きあがり攻撃
ダウン(あおむけ中)に Ⓐ
ダ:6

空中攻撃

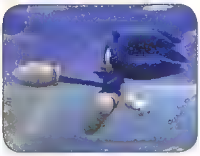
空中攻撃は、全体的にふっとばし力の高いワザが多い。上必殺ワザのスプリングジャンプを使えば、かなり高くジャンプできるので、空中攻撃を使う機会は多い。中でも、後空中攻撃は強力で撃墜に使える。



体
エアスピン
通常空中攻撃
空中で Ⓐ
ダ：11



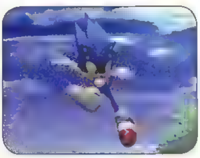
切 体
ソニックターン
前空中攻撃
空中で ⇔ + Ⓐ
ダ：2×5ヒット/4【14】



足
バックスピンキック
後空中攻撃
空中で ⇔ + Ⓐ
ダ：13



足
エアシザース
上空中攻撃
空中で ⇧ + Ⓐ
ダ：3/6【9】



足
流星キック
下空中攻撃
空中で ⇩ + Ⓐ
ダ：8

つかみ攻撃&投げ

相手を投げたら、ダッシュ攻撃などのスピードのある攻撃ですぐさま追撃をするのがソニックの鉄則。中でも、上投げはコンボの起点にしやすいだけでなく、そのもののダメージも大きいので重宝する。



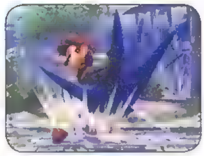
足
つかみニーバット
つかみ攻撃
つかみ中に Ⓐ
ダ：3



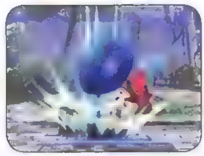
投 足
クローズキック
前投げ
つかみ中に ⇔
ダ：3/6【9】



投
スピンスルー
後投げ
つかみ中に ⇔
ダ：8



投 切 体
ヘッジホッグニードル
上投げ
つかみ中に ⇧
ダ：3/9【12】

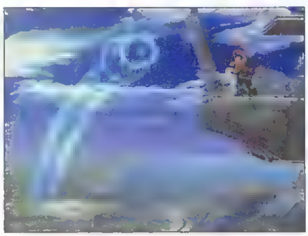


投 体
スピニングギア
下投げ
つかみ中に ⇩
ダ：1/1/1/8【11】

復帰方法

スプリングジャンプと相手を利用して復帰

上必殺ワザのスプリングジャンプで、上に大きくジャンプするのが復帰の基本。スティックを左右に入力すれば、横方向への軌道修正もできる。もうひとつ頼りになるのが、通常必殺ワザのホーミングアタック。ガケ付近に相手がいる場合に限られるが、ステージ中央に向かって繰り出すと、相手を攻撃しつつ地面に戻れる。



⊖ガケの近くに相手がいたら、迷わずホーミングアタック。ガケの下にいても、スプリングジャンプなみに上昇できる。

【通常必殺ワザ】

ホーミングアタック

体 直 | B | ダ:8

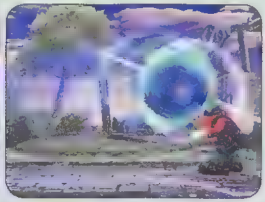



スピンしながら上昇し、近くの相手をホーミング（追尾）して突進。ホーミングには限界があり、離れすぎると正面斜め下へ突進する。Bボタンの連打でワザの出が早くなる。また、相手にヒットするとバウンドし、再び攻撃することができる。

【横必殺ワザ】

スピンダッシュ

体 直 | ◀▶ + B | ダ:5～10

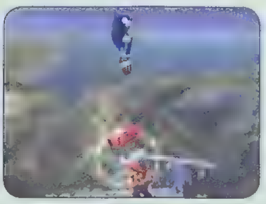



スピン後にホップしてから突進する。Bボタンを押し続けるとためられ、スピードとダメージがアップ。ため状態は、シールドを張るとキャンセル可能。突進中にスティックの左右で方向転換、スティックの上かAボタンで突進を中断できる。

【上必殺ワザ】

スプリングジャンプ

スプリング 飛 | ▲ + B | ダ:4

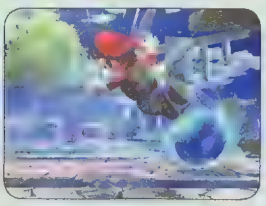



スプリングを用意して真上に大ジャンプする。地上で使うとスプリングがその場に残り、相手もスプリングを利用してジャンプすることができる。空中で使うと、落下中のスプリングに攻撃判定があり、ぶつかった相手にダメージを与える。

【下必殺ワザ】

スピンチャージ

直 | ▼ + B | ダ:4～10

スピンしてから突進する。Bボタンの連打でため始め、スピードとダメージが上昇。ボタン連打をやめると、ため状態はゆるやかに解除される。突進中にスティックの左右で方向転換、スティックの上でジャンプ、Aボタンで通常空中攻撃に移る。

名作トライアルで遊ぼう!!

「名作トライアル」では、過去の名作で遊ぶことができる。ただし、時間はきわめて短い。

【 名作トライアル出現条件 】

〈 ドンキーコング 〉
総起動時間が10時間を超える。

〈 F-ZERO 〉
「亜空の使者」でキャプテン・ファルコンを仲間にする。

〈 スーパーマリオUSA 〉
「大乱闘」のピーチで5回以上優勝する。

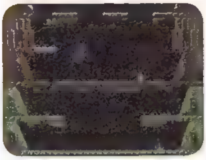
〈 ゼルダの伝説 時のオカリナ 〉
対戦でトゥーンリンクを10回以上使う。

〈 スーパーマリオワールド 〉
ステージ「ヨースター島」で3回以上戦う。



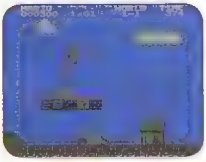
ドンキーコング

絶大な人気を誇ったアーケードゲームの移植版。プレイヤーキャラクターとして、マリオも登場している。



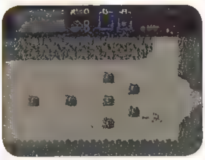
アイスクライマー

協力プレイが魅力のアクションゲーム。根強いファンが多く、2004年には「ファミコンミニ」シリーズとして復刻。



スーパーマリオブラザーズ

空前のブームを巻き起こし、「世界でいちばん売れたゲーム」としてギネスブックに掲載。



ゼルダの伝説

ディスクシステム用ソフト第1弾。ゲームをクリアすると、通称「裏ゼルダ」と呼ばれる高難易度のモードを遊べた。



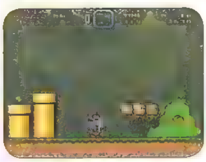
光神話 パルテナの鏡

1986年発売。ちなみに、主人公ピットの出演作は、今回の「スマブラX」が2作目となる。



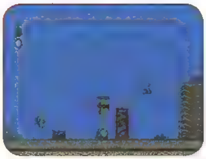
F-ZERO

スーパーファミコン用ソフト第1弾として登場。その後シリーズ化され、計6タイトルが発売。アニメ化もされた。



スーパーマリオワールド

スーパーファミコン用ソフト第1弾として発売。ヨッシーが、初めて登場した作品でもある。



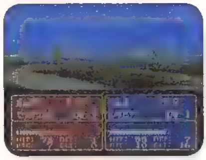
スーパーマリオUSA

基となったソフトは、87年に発売された「夢工場ドキドキパニック」。このときは、マリオたちが主役ではなかった。



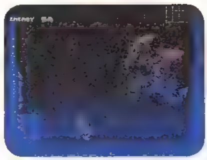
星のカービィ 夢の泉の物語

『カービィ』シリーズ第2弾。カービィの生みの親は『スマブラ』を作った桜井政博氏である。



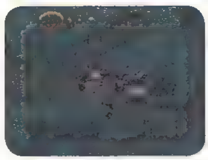
ファイアーエムブレム 紋章の謎

シリーズ3作目。1作目のリメイクである第一部と、後日談の第二部の二部構成となっている。



スーパーメトロイド

『メトロイド』シリーズとしては3作目にあたる作品。主人公のサムスは、シリーズを通して同一人物という設定だ。



MOTHER2 ギーグの逆襲

コピーライターの糸井重里氏がゲームデザインを担当。2006年に完結編の『3』が発売された。



スターフォックス64

『スターフォックス』シリーズの第2弾。フォックスの最大のライバルであるウルフが初めて登場した作品だ。



ゼルダの伝説 時のオカリナ

シリーズとしては5作目にあたる。続編として『ゼルダの伝説 ムジュラの仮面』がある。



BATTLE

【 バトルガイド 】

みんなで 大乱闘

1～4人で白熱のバトルを繰り広げよう

「大乱闘」は、1～4人でのバトルを楽しむモードで、コンピュータと戦うこともできる。自分と相手が操作するキャラクター、ステージ、そして試合形式（下記参照）などのルールを決めてから始めよう。通常のバトルだけでなく、赤・青・緑のチームに別れて戦う「チーム戦」で遊ぶこともできる。



⬆画面左上のバーを操作すると「チーム戦」に切りかえ可能。



⬆コンピュータのレベル（強さ）は、9段階の中から選べる。

タイム制

相手を撃墜してポイントを競う。撃墜すると＋1、撃墜されるか自滅すると－1となる。時間内に決着がつかないと時間無制限の延長戦「サドンデス」に突入し、全員がダメージ300%の状態で再開される。



⬅「サドンデス」は生き残った者の勝ち。ダメージが蓄積しているので、一撃でふっとばすことも可能だ。

ストック制

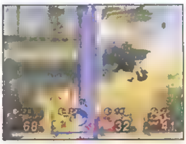
相手のストックを0にし、最後まで生き残れば勝ちとなる。ストックは1～99個まで設定でき、基本的には時間無制限で戦う。ただし、「追加ルール」（P.195）が出現していれば、制限時間を設けることもできる。



⬅ストックの数は、各キャラクターのダメージ%と同様に画面下側に表示される。

コイン制

コインやお札を集めてその合計金額を競う。相手にダメージを与えるとコインやお札が出現し、それに触れると入手したことになる。銅のコインは1G、銀は3G、金は6Gと数えられ、お札は10Gに相当する。



⬅撃墜されると所持金額が減る。所持金額がもっとも高いキャラクターを、集中的に狙うとよいだろう。

【お好みで「ルール」を変更】

ルールは、試合形式の選択を含めて右の7種類がある。友だちと話し合って設定しよう。なお、このルールは対戦（「大乱闘」「スペシャル乱闘」「かちぬけ」「トーナメント」）に反映されるので、バトル前に確認しておこう。

ルール一覧

ルール	試合形式（タイム制・ストック制・コイン制）を選ぶ。
制限時間	試合時間を1分～∞の分単位で設定する。
ストック数	ストック制バトルでストックの数を設定する。
ハンデ	試合開始時に一方がダメージを負って始まる。
ふっとび率	ふっとぶ大きさを0.5～2倍に設定する。
ステージ選択	対戦ステージの選択方法を設定する。
アイテムスイッチ	出現するアイテムの種類や頻度を設定する。

みんなで スペシャル乱闘

ちょっと変わったバトルを楽しみたい人へ

「スペシャル乱闘」では、体の大きさを変えるなど、特殊な状況下でのバトルを楽しめる。「たいりょく」「おおきさ」をはじめとする全8項目を設定したら、あとは「大乱闘」と同じようにプレイしよう。設定可能な項目について紹介するので、参考にしてほしい。



⊖8項目をすべて変えても、変更なしでもかまわない。なお、設定を変えると、マリオの姿が変化する。

たいりょく	300%	試合開始時から各キャラクターがダメージ300%になってスタートする。
たいりょく	体力制	各キャラクターにHPが設定され、0になったほうの負けとなる。
おおきさ	でかい	各キャラクターがジャイアント化して戦う。もとのサイズに戻ることはない。
おおきさ	小さい	各キャラクターが小さくなって戦う。こちらももとのサイズには戻らない。
あたま	花	キャラクターの頭に花が咲き、徐々にダメージが増えていく。
あたま	うさぎ	運動能力が増す「ウサギずきん」をかぶって戦う。
からだ	メタル	各キャラクターがメタル化して戦い、ふっとびにくくなる。
からだ	みえない	キャラクターの姿が透明っぽくなり、非常に見にくくなる。
じょうたい	カレー	「激辛カレーライス」を食べた状態になって、常に炎を吐きながら戦う。
じょうたい	リフレクト	「フランクリンバッヂ」を装備し、各キャラクターの飛び道具をはね返す。
おもさ	かるい	体重が軽くなってジャンプの高さが増し、落下速度がゆっくりになる。
おもさ	おもい	体重が重くなりジャンプの高さが低くなる。逆に、落下速度は増す。
はやさ	スロー	各キャラクターの動きが、スローモーションのようにゆっくりになる。
はやさ	クイック	各キャラクターがめまぐるしい速度で動くようになる。
カメラ	固定	カメラの位置が常に固定され、ズームやスクロールしなくなる。
カメラ	みおろし	カメラの位置が画面上側に移動し、見下ろした視点で戦う。

【「追加ルール」が出現する!】

「大乱闘」での合計撃墜数が200を超えると、「追加ルール」が出現。さらに「追加ルール」出現後、全ステージを使用可能にすると「ランダムステージスイッチ」も出現する。両者の変更は、ルールと同様に対戦で適用される。

追加ルール一覧

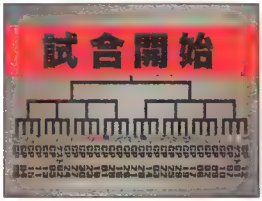
ストック制限時間	ストック制に制限時間(1分〜∞)を設ける。
チームアタック	チームバトル時に同士討ちが可能になる。
ポーズ機能	バトル中にポーズができなくなる。
スコア表示	画面のスコア表示が消える。
ダメージ表示	画面のダメージ%表示が消える。
ランダムステージスイッチ	ステージ選択がランダムの場合、使用しないステージを任意に選ぶことができる。

みんなで

かちぬけ／トーナメント

4人以上の大人数になってもひと安心

「かちぬけ」と「トーナメント」は大勢のプレイヤーで遊べるモードで、多人数プレイで重宝する機能が多い。友だちがたくさん集まったときなどには、これを利用して大会を開くとよい。なお、「トーナメント」では、1人でコンピュータを相手にして戦うことも可能だ。



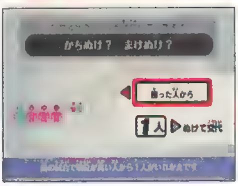
⬅32名ものキャラクターが並んだトーナメント表は、まさに圧巻のひと言。みごとに勝ちぬくことができるか。

かちぬけ

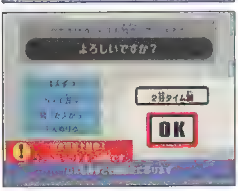
最大16人で遊べるモードで、バトルで勝った人（負けた人）から交替する。たとえば、5人で4人バトルをした場合、1位または4位のプレイヤーが次のバトルで観戦に回り、残る1人がバトルに参加する。なお、勝ち抜け・負け抜けの選択と交替人数は、自由に決めることができる。



⬅「かちぬけ」では、バトルに参加する人数分のコントローラが必要。なお、コンピュータと戦うことはできない。



⬅特定の人だけが戦い続けることのないように、参加者のレベルに合わせ、勝ち抜けか負け抜けかを選ぶとよい。



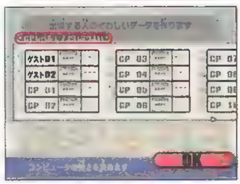
⬅「かちぬけ」では、プレイヤーが自らキャンセルしないかぎり、延々とバトルが繰り返される。

トーナメント

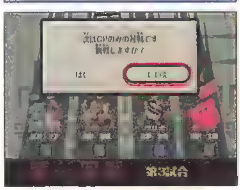
「トーナメント」では、勝ちぬき方式のトーナメント戦で優勝をめざして戦うことになる。2人対戦や4人対戦の場合は最大32人参加できるが、3人対戦を選ぶと30人しか参加できない。また、いったん始まったら中止はできず、参加を見あわせたい場合は欠場するしかない。



⬅「トーナメント」のバトルは、一部のルール（ハンデとステージ選択）を変更できない。これは「かちぬけ」でも同様。



⬅コンピュータのレベルは、ランダムか1～9のいずれかを選ぶ。レベルは一律に設定されるので、個別に変更することはできない。



⬅参加者のいないコンピュータ同士の戦いは、バトルの経過を見ずに一定飛びにスキップできる。

ひとりで

シンプル

全11戦＋αを勝ちぬくバトルに挑もう

好きなキャラクターを1名を選び、全11ステージのバトルと、ミニゲーム「ターゲットをこわせ!!」で遊ぶモード。最後に、ボスのマスターハンドと戦うことになる。クリアすると、操作したキャラクターのフィギュアと、スコアに応じたコインを入手することができる。

スコア算出方法

ステージクリアボーナス		
残り時間ボーナス	残り時間（秒）×100	
与えたダメージボーナス	与えたダメージ%×100	

シンプルクリアボーナス		
難易度別ボーナス	やさしい	＋10000
	ふつう	＋40000
	むずかしい	＋100000
	とてもむずかしい	＋250000
	ゲキむず	＋500000
ノーダメージクリア		＋300000
ノーミスクリア		＋10000
コンティニューをした		－20000

「ターゲットをこわせ!!」クリアボーナス		
残り時間ボーナス	残り時間（秒）×100	
ターゲット破壊ボーナス	Lv1	1つ壊すたび＋100 すべて破壊＋1000
	Lv2	1つ壊すたび＋800 すべて破壊＋8000
	Lv3	1つ壊すたび＋2000 すべて破壊＋20000
	Lv4	1つ壊すたび＋5000 すべて破壊＋50000
	Lv5	1つ壊すたび＋10000 すべて破壊＋100000



通常戦やチーム戦、ジャイアント戦など、さまざまなバトルで戦うことになる。戦う相手やバトルの種類は、その都度ランダムに決まる。



ステージに立ちはだかるのは、バトルで使用できるキャラクター。出現していない隠しキャラクターは、「シンプル」には登場しない。



5段階の難易度（レベル）とストックの数を設定できる。ストックが尽きるとゲームオーバーになるので、常に最大の5個にしておこう。



コンティニューにはコインが必要。やさしいで10枚、ふつうで20枚、むずかしいで30枚、とてもむずかしいで50枚、ゲキむずでは100枚必要だ。

【　キャラクターのフィギュアを入手!　】

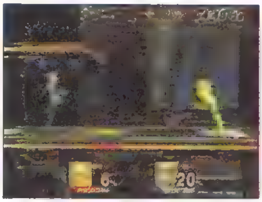
「シンプル」クリア後に、操作キャラクターのフィギュアを入手できる。注意したいのは、ゼルダ／シーク、サムス／ゼロスーツサムスといった、バトル中に変身できるキャラクターの場合。この場合、入手できるのは、ボスにとどめを刺したキャラクターのフィギュアだけとなる。



ポケモントレーナーの場合は、とどめを刺したポケモンと、ポケモントレーナー本人の2体のフィギュアを入手できる。

通常戦

通常戦は、1対1で戦って相手を撃墜するとクリアとなる。オーソドックスなバトルで、「大乱闘」のコンピュータ戦と変わらない。隠しキャラクターをすべて出現させている場合、全39のキャラクターの中から、ランダムに選ばれた1名が相手となる（下の表を参照）。



●全11ステージのうち、2〜3回は通常戦になる。勝てない場合は、「大乱闘」でコンピュータと1対1のバトルを練習してからチャレンジしてみよう。

対戦相手&対戦ステージ一覧

対戦相手	対戦ステージ
マリオ	ドルピックタウンorルイージマンションorいにしえっぽい王国orマリオサーキット
ルイージ	
ピーチ	
クッパ	
ドンキーコング	75mor大滝のぼり
ディディーコング	
ヨッシー	ヨッシーアイランド
ワリオ	メイド イン ワリオ
リンク	海賊船orオルディン大橋
ゼルダ／シーク	
ガノンドロフ	
トゥーンリンク	
サムス	ノルフェアorフリゲートオルフェオン
ゼロスーツサムス	
ピット	天空界
アイスクライマー	頂上
ロボット	マリオブラザーズ
カービィ	戦艦ハルバード
メタナイト	
デデデ	
ピクミン&オリマー	とある星
フォックス	ライラットクルーズ
ファルコ	
ウルフ	
キャプテン・ファルコン	ポートタウン エアロダイブ
ピカチュウ	ポケモンスタジアム2orテンガンざん やりのはしら
リザードン	
ゼニガメ	
フシギソウ	
ルカリオ	
プリン	
マルス	攻城戦
アイク	
ネス	ニューポークシティ
リュカ	
Mr.ゲーム&ウォッチ	フラットゾーン2
スネーク	シャドーモセス島
ソニック	グリーンヒルゾーン

チーム戦

仲間とチームを組み、2対2で戦うのがチーム戦。仲間は撃墜された時点でバトルから消えるので、仲間を頼りにするのはやめ、1人のつもりで戦うとよい。仲間が相手を撃墜したらラッキーという程度に考えよう。相手は、下の表のチームA〜Hの中からランダムに決まる。



●相手と同様に、仲間となるキャラクターもランダムに決まる。なお、仲間はコンピュータが操作する。

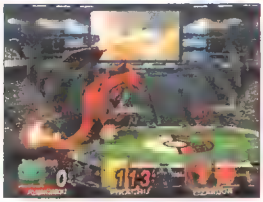
対戦チーム&対戦ステージ一覧

対戦チーム	対戦ステージ
チームA	ドルピックタウンorルイージマンションorいにしえっぽい王国orマリオサーキット
チームB	75mor大滝のぼり
チームC	海賊船orオルディン大橋
チームD	戦艦ハルバード
チームE	ライラットクルーズ
チームF	ポケモンスタジアム2orテンガンざん やりのはしら
チームG	攻城戦
チームH	ニューポークシティ

●チームA=マリオ、ルイージ、ピーチ、クッパの中から2名　●チームB=ドンキーコング&ディディーコング　●チームC=リンク、ゼルダ／シーク、ガノンドロフ、トゥーンリンクの中から2名　●チームD=カービィ、メタナイト、デデデの中から2名　●チームE=フォックス、ファルコ、ウルフの中から2名　●チームF=ピカチュウ、リザードン、ゼニガメ、フシギソウ、ルカリオ、プリンの中から2名　●チームG=マルス&アイク　●チームH=ネス&リュカ

ジャイアント戦

ジャイアント戦では、巨大化したキャラクターを相手にする。ステージ5までのジャイアント戦は、味方2～3名で相手1名と戦う。この場合、仲間は撃墜された時点でバトルから消える。しかし、ステージ6以降になると1対1で戦うことになる。相手と仲間はランダムに決まる。



⊖相手の体が大きくなったぶん、こちらのワザをヒットさせやすい。ある程度距離をとり、飛び道具で攻撃すると効果的だ。

対戦相手&対戦ステージ一覧

対戦相手	対戦ステージ
ジャイアントマリオ	ドルピックタウンorマリオサーキット
ジャイアントルイージ	
ジャイアントピーチ	
ジャイアントクッパ	
ジャイアントヨッシー	ヨッシーアイランド
ジャイアントワリオ	メイド イン ワリオ
ジャイアントサムス	ノルフェアorフリゲートオルフェオン
ジャイアントゼロスーツサムス	
ジャイアントピット	天空界
ジャイアントアイスクライマー	頂上
ジャイアントカービィ	戦艦ハルバード
ジャイアントメタナイト	
ジャイアントデデデ	
ジャイアントピクミン&オリマー	とある星
ジャイアントフォックス	ライラットクルーズ
ジャイアントファルコ	
ジャイアントウルフ	

対戦相手	対戦ステージ
ジャイアントキャプテン・ファルコン	ポートタウン エアロダイブ
ジャイアントピカチュウ	ポケモンスタジアム2orテンガンざん やりのはしら
ジャイアントリザードン	
ジャイアントゼニガメ	
ジャイアントフシギソウ	
ジャイアントルカリオ	
ジャイアントプリン	
ジャイアントマルス	攻城戦
ジャイアントアイク	
ジャイアントネス	ニューポークシティ
ジャイアントリュカ	
ジャイアントMr.ゲーム&ウォッチ	フラットゾーン2
ジャイアントスネーク	シャドーモセス島
ジャイアントソニック	グリーンヒルゾーン

軍団戦

軍団戦では、総勢10名の同一キャラクターと戦うことになる。相手は一度に3名までしか登場しないものの、常に複数の相手と戦うことになる。ただし、相手は通常よりもふっとびやすくなっているので、強力なワザなら一発でふっとばすことも可能だ。



⊖囲まれる前に、ふっとばし力の高いワザで相手を次々とかたづけてしまおう。囲まれた場合は、出の早いワザを使うと効果的。

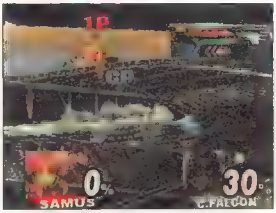
対戦相手&対戦ステージ一覧

対戦相手	対戦ステージ
マリオ軍団	ドルピックタウンorルイージマンションorマリオサーキット
ルイージ軍団	
ピーチ軍団	
クッパ軍団	
ワリオ軍団	メイド イン ワリオ
サムス軍団	ノルフェアorフリゲートオルフェオン
ゼロスーツサムス軍団	
ピット軍団	天空界
アイスクライマー軍団	頂上
ロボット軍団	マリオブラザーズ
カービィ軍団	戦艦ハルバード
メタナイト軍団	
デデデ軍団	

対戦相手	対戦ステージ
ピクミン&オリマー軍団	とある星
フォックス軍団	ライラットクルーズ
ファルコ軍団	
ウルフ軍団	
キャプテン・ファルコン軍団	ポートタウン エアロダイブ
マルス軍団	攻城戦
アイク軍団	
ネス軍団	ニューポークシティ
リュカ軍団	
Mr.ゲーム&ウォッチ軍団	フラットゾーン2
スネーク軍団	シャドーモセス島
ソニック軍団	グリーンヒルゾーン

メタル戦

メタル化した相手と1対1で戦うのがメタル戦。相手は重くなっているので、非常にふっとびにくい。中でも、メタルクッパやメタルスネークなどは、ダメージ200%でもなかなかふっとばない難敵。撃墜しにくいときは、アイテムを利用してふっとばそう。相手は右の表の中からランダムに決まるので、メタルクッパなどが現れないことを祈るしかない。



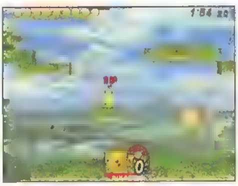
◎メタル化した相手は落下速度も速くなっているので、ステージの下にふっとばすメテオ攻撃を活用するのも手だ。

対戦相手&対戦ステージ一覧

対戦相手	対戦ステージ
メタルマリオ	ドルピックタウンor ルイージマンションor いにしえっぽい王国or マリオサーキット
メタルルイージ	
メタルピーチ	
メタルクッパ	
メタルワリオ	メイド イン ワリオ
メタルサムス	ノルフェアorフリゲートオルフェオン
メタルゼロスーツサムス	
メタルピット	天空界
メタルアイスクライマー	頂上
メタルロボット	マリオブラザーズ
メタルピクミン&オリマー	とある星
メタルフォックス	ライラットクルーズ
メタルファルコ	
メタルウルフ	
メタル キャプテン・ファルコン	ポートタウン エアロダイブ
メタルMr.ゲーム&ウォッチ	フラットゾーン2
メタルスネーク	シャドーモセス島
メタルソニック	グリーンヒルゾーン

【　ターゲットをこわせ!!　】

ステージ4・10のあと、ミニゲーム「ターゲットをこわせ!!」で遊べる。ゲームのレベルは「シンプル」の難易度によって決まり、ここでレベル2〜5を遊ぶことが、競技場(P.213)の「ターゲットをこわせ!!」レベル2〜5を出現させる条件となっている。



◎時間内にターゲットをすべて壊すと成功となり、スコアが大幅に増える。レベルごとの攻略法は、P.213〜を参照してほしい。

難易度別レベル対応表

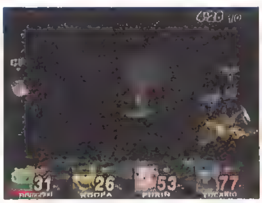
シンプルの難易度	「ターゲットをこわせ!!」のレベル				
	レベル1	レベル2	レベル3	レベル4	レベル5
やさしい	○	○	—	—	—
ふつう	—	○	○	—	—
むずかしい	—	—	○	○	—
とてもむずかしい	—	—	—	○	○
ゲキむず	—	—	—	—	○

競技場版「ターゲットをこわせ!!」出現条件

レベル2	シンプルで「ターゲットをこわせ!!」レベル2を遊ぶ。
レベル3	シンプルで「ターゲットをこわせ!!」レベル3を遊ぶ。
レベル4	シンプルで「ターゲットをこわせ!!」レベル4を遊ぶ。
レベル5	シンプルで「ターゲットをこわせ!!」レベル5を遊ぶ

最終戦

最終戦となるステージ11は4人バトル。ステージ「終点」を舞台に、これまで登場しなかったキャラクターと戦う。「終点」には障害物がなく乱戦になりがちなので、攻撃範囲の広いワザが効果的だ。勝利すると、蓄積ダメージを完全回復してマスターハンド戦に移行する。



◎バトルロイヤル形式なので、相手同士でつぶし合ってくれる。そこで、相手が残り1名になるまで逃げ回るという選択肢もある。

マスターハンド(クレイジーハンド)戦

相手のHPを0にすればクリアとなる。相手は宙に浮いている場合がほとんどなので、上強攻撃や上スマッシュ攻撃、空中攻撃など、頭上にいる相手を攻撃できるワザが効果的だ。

なお、難易度「むずかしい」以上でコンティニューをせず、なおかつ9分以内(「ターゲットをこわせ!!」の時間は除く)にマスターハンド戦にたどり着くと、増援のクレイジーハンドが現れる。2体そろうと左右から挟み撃ちにされる。2体を同時に相手にすると劣勢に立たされるので、先にマスターハンドを倒し、クレイジーハンドと1対1の状況を作るとよい。

マスターハンド&クレイジーハンドの攻撃パターン



グーつぶし

上空から地面にパンチを繰り出す。前後に緊急回避をするかダッシュで移動することで、回避することができる。



パーつぶし

上空から手のひらで押しつぶす。まともにくらうと地面にめりこむので、当たる前にシールドを張ってやりすごそう。



はらう

手の甲で払うようにして3回攻撃してくる。甲に触れないように飛び越えるか、前方回避をして逃れよう。



つつく

指で3回つついてくる。当たるとその後の攻撃がすべてヒットするので、最初の一撃を前後への緊急回避でかわそう。



飛行機

中指を反らしつつ画面外に消え、ステージ奥から突進してくる。タイミングを合わせ、ジャンプ→空中ジャンプで回避。



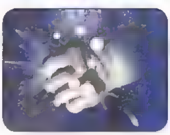
ドリル

回転しながら地面に向かって突きを繰り出す。ヒットする瞬間にシールドを張り、そのまま前後に移動して回避しよう。



指ビーム

指を動かしながら、指先からレーザーを放ってくる。相手の手首側もしくは指の上空へ移動すれば、回避できる。



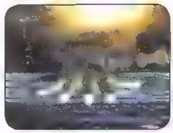
握る

こちらをつかんで握りつぶしてから、左右に放り投げる。つかまえられたら、スティックをすばやく動かして脱出しよう。



奥からパンチ

ステージ奥からパンチを繰り出す。高く飛べるキャラクターならジャンプで、そうでないなら前後の緊急回避で応じよう。



奥からつぶし

ステージの奥から手のひらでこちらを押しつぶす。当たるタイミングを計りにくいので、前後への緊急回避で対処しよう。



指鉄砲

指から弾丸を水平に放つ。弾丸の発射と同時にシールドを張れば、簡単に回避できる。これはマスターハンド専用の攻撃。



歩く

2本の指で歩くようにして体当たりする。触れないように飛び越えるか、前方回避でかわそう。マスターハンド専用。



ひっぱたく

ステージの端から猛突進してくる。ジャンプではかわしきれない場合があるので、シールドで回避。マスターハンド専用。



爆弾散布

無数の爆弾を投下し、そのあとでこちらを握って攻撃してくる。クレイジーハンド専用の攻撃パターンだ。



クモ

クモのように地面をはって体当たりする。飛び越えにくいので、シールドでやりすごすとよい。クレイジーハンド専用。



のたうつ

地面に寝転がってこちらを攻撃してくる。近づかなければ、ダメージを負うことはない。これもクレイジーハンド専用。

ひとりで

イベント戦

次々と出されるお題に挑戦せよ!!

「イベント戦」は、特定のキャラクターを使い、お題をクリアして進むモード。1人で楽しむ「イベント戦」と、2人で挑む「ふたりでイベント戦」の2種類がある。お題は全部で62個あり、「最後の切りふだを発動させる」といった簡単なものから、「全キャラクターとの総当たり戦を勝ち抜く」といった超難関ミッションまで用意されている。なお、お題を始める前に、3段階の難易度を選択することができる。

ただし、最初は遊ぶことのできるお題が限られている。残りは、特定の条件を満たすことで初めて遊べるようになる。その条件を下に掲載したので、それぞれ参考にしよう。



⊖最初から遊べるのは、「イベント戦」は#11、「ふたりでイベント戦」は#9まで。残りは、特定の条件を満たすと選べるようになる。



⊖2人で協力して戦う「ふたりでイベント戦」。お題によっては、2人の役割分担が重要になるものもある。

【 イベント戦・お題出現条件 】

イベント戦

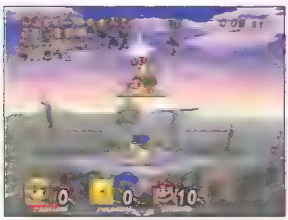
#11〜#20	イベント戦#1〜#10のうち、7個以上クリアする。
#21〜#28	ルイージ、ロボット、キャプテン・ファルコン、ルカリオ、マルス、ネスを使用可能にし、イベント戦を18個以上クリアする。
#29〜#40	全キャラクターを使用可能にし、イベント戦を20個以上クリアする。
#41	イベント戦#1〜#40をすべてクリアする。



⊖中には、クリアすると「クリアゲッター」が開くものも。#18や#33のように、難易度「むずかしい」でクリアしなければならないお題もある。

ふたりでイベント戦

#9〜#13	ルイージ、ロボット、キャプテン・ファルコン、ルカリオ、マルス、ネスを使用可能にする。
#14〜#20	全キャラクターを使用可能にし、ふたりでイベント戦を10個以上クリアする。
#21	ふたりでイベント戦#1〜#20をすべてクリアする。



⊖35名のキャラクターと戦う「ホントのオールスター戦」。最後のお題にふさわしい難易度で、一瞬たりとも気を抜けない。



#1 ふたりの迷惑大王

【使用キャラ】 マリオ

相手はクッパとデデデ。この2名を1回ずつ撃墜すればクリアとなる。まずは飛び道具がうっとうしいデデデを優先的に倒し、そのあと残るクッパをゆっくり料理するとよいだろう。



#2 ランドマスター起動

【使用キャラ】 フォックス

相手はシークとメタナイト。フォックスの最後の切りふだのランドマスターを使い、両者を攻撃しよう。最後の切りふだを発動し、制限時間終了まで生き残ればクリアとなる。



#3 ピンクだま潜入

【使用キャラ】 メタナイト

相手はカービィ1人。ステージが戦艦ハルバードに到着するまでに、カービィを倒すことができればクリア。戦艦ハルバードの到着までにかかる時間は、約1分20秒ときわめて短い。速攻で勝負をかけること。



#4 天空界の大そうじ

【使用キャラ】 ピット

相手はワリオ。足場の床をすべて破壊すればクリア（いちばん下の左右に飛んでいる足場を除く）。下強攻撃や下スマッシュ攻撃を使い、効率よく壊そう。じゃまにならないようなら、ワリオは無視してもよい。



#5 めざせ！ チャンピオン

【使用キャラ】 ポケモントレーナー

相手はポケモントレーナー。リザードン、ゼニガメ、フシギソウをそれぞれ1回ずつ撃墜すればクリアとなる。ポケモンチェンジは自由にできるので、相手の属性に合わせ、こちらもポケモンを交代させるとよい。



#6 クッパのブラザーズ

【使用キャラ】 クッパ

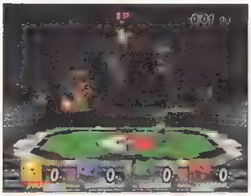
3名のマリオが相手になる。無事に右端のゴールまでたどり着ければクリア。マリオたちを撃墜する必要はないので、先へ進むことを第一に考えよう。なお、1位でゴールしなくてもクリアにはなる。



#7 ディディーコングパニック

【使用キャラ】 ドンキーコング

ディディーコングを8匹すべて倒せばクリア。スマッシュ攻撃を多用し、ガンガンふっとばしていこう。ディディーコングばかりに気をとられていると、カートに跳ね飛ばされることがあるので注意しよう。



#8 いくぞ！ さんみいったい！

【使用キャラ】ピカチュウ

相手はリザードン、ゼニガメ、フシギソウの3匹で、全員倒すとクリア。3匹を同時に相手にすることになるので、開始直後は囲まれやすい。その場合は、かみなりを使って包囲網を突破するとよい。



#9 地の底に巣くう怪物

【使用キャラ】アイク

スタート時はディディーコング2匹だけだが、ステージが地下に切りかわると、援軍としてジャイアントドンキーコングが出現。地下に切りかわるまで1分弱あるので、その間にディディーコングを倒してしまおう。



#10 オールスター戦レギュラー

【使用キャラ】選択可能

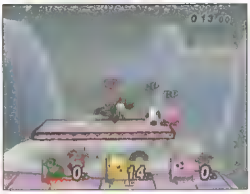
戦う相手はマリオ、ドンキーコング、リンク、サムス、ヨッシー、カービィ、フォックス、ピカチュウの8名で、こちらのストックは2個。なお、同時に戦うのは2人までとなっている。



#11 ヨッシーレインボー

【使用キャラ】アイスクライマー

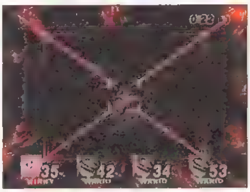
6匹のヨッシーが相手。ヨッシーの色で倒す順番が決まっており、赤→ピンク→黄色→緑→水色→青の順に倒さないと失敗となる。1匹ずつ、出現と同時に速攻で倒していくのが最良の攻略法。



#12 たまごの中でお休み

【使用キャラ】ヨッシー

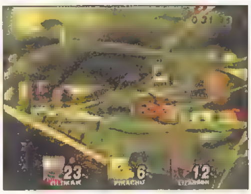
相手はピカチュウとカービィ。通常必殺ワザのたまご産みで、両者を同時にタマゴにすればクリアとなる。タマゴになっている時間は4秒程度と短いので、1人目をタマゴにしたらすぐに2人目に向かおう。



#13 ドラグーン突貫

【使用キャラ】カービィ

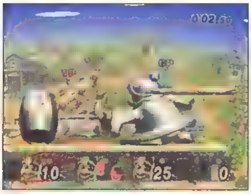
相手は3名のワリオ。ドラグーンを使い、3名をふっとばせばクリア。ドラグーン以外の攻撃方法では撃墜できないので、バトルが始まったら、ドラグーンパーツを集めることに専念しよう。



#14 花ピクミンは咲き乱れ

【使用キャラ】ピクミン&オリマー

相手はピカチュウとポケモントレーナー。6匹のピクミンがすべて花を咲かせればクリアとなる。バトルが始まったら、まずは通常必殺ワザでピクミンを増やす。あとは、相手と距離をとりつつ時間を稼ごう。



#15 デデデデデハンマー

【使用キャラ】 デデデ

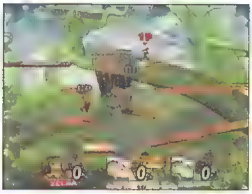
相手はジャイアントメタルデデデ。対するプレイヤー側は、デデデが3名。相手は大きいうえにメタル状態なので、復帰能力が著しく低い。地面の端に追いつめて場外に叩き落とそう。



#16 装着！ パワードスーツ

【使用キャラ】 ゼロスーツサムス

最後の切りふだのパワードスーツ装着を発動させるとクリア。もちろん、相手のゼロスーツサムスもスマッシュボールを狙ってくる。ボールが出現したら、上空中攻撃などを使ってすばやく破壊しよう。



#17 超滝のぼり

【使用キャラ】 ゼルダ

ステージをひたすら上へと登っていくだけ。相手のアイスクライマーは無視してかまわない。ゼルダよりシークのほうがジャンプ力があって移動しやすいので、バトル開始と同時にシークにチェンジしよう。



#18 死闘、ダークリンク

【使用キャラ】 リンク

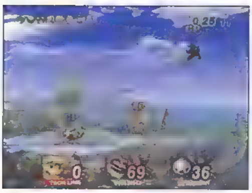
相手のリンクのHPを0にするか、場外にふっとばせばクリア。なお、「オルディン大橋」で戦うことになるが、キングブルブリンの突進や足場が崩れるなどのステージの仕掛けは、ここでは作動しない。



#19 ワリオブラザーズ

【使用キャラ】 ワリオ

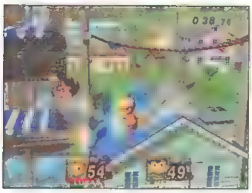
相手はマリオとルイージで、それぞれ2回ずつ撃墜すればクリア。シェルクリーパー(カメさん)やサイドステッパー(カニさん)をぶつけると大きくふっとばせるので、これらをひっくり返して相手に投げつけよう。



#20 オールスター戦X 1

【使用キャラ】 選択可能

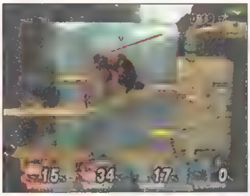
戦う相手は、ワリオ、メタナイト、ピット、ゼロスーツサムス、ピクミン&オリマー、リュカ、ディディーコング、ポケモントレーナーの8名。ストック数は、こちらが2、相手は全員1となっている。



#21 オネット来訪

【使用キャラ】 リュカ

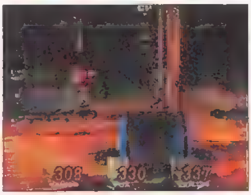
相手はネス1人で、2回撃墜すればクリアとなる。ステージ「オネット」が舞台なので、地面にいると走ってきた車にはねとばされる恐れがある。車を避けるために、できるだけ屋根の上で戦うとよい。



#22 ゆけ！ ジャイアントドンキー

【使用キャラ】ディディーコング

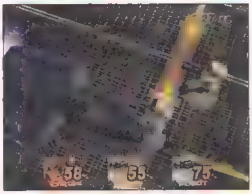
相棒のドンキーコングとともに、シーク、ルカリオの2名と戦う。失敗となるのはディディーコングが撃墜された場合のみで、ドンキーコングがやられてしまってもクリアに問題はない。



#23 灼熱のノルフェア

【使用キャラ】サムス

相手はフォックスとキャプテン・ファルコンの2名。一定時間が経過するとステージに安全カプセルが出現するので、その中に入ろう。なお、安全カプセルの入口は、一度攻撃しないと開かないので注意。



#24 カモン！ ブルーファルコン

【使用キャラ】キャプテン・ファルコン

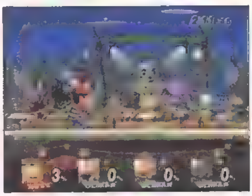
ゴールに到着するまでに、最後の切りふだのブルーファルコンを使い、ロボット2体を撃墜することができればクリア。1体ずつ倒していると時間が足りなくなるので、2体同時に倒すように心がけよう。



#25 波導は我にあり

【使用キャラ】ルカリオ

相手はシークとネスの2名。ルカリオは開始時から蓄積ダメージが195%もあり、波導の力が強まっている。難易度「やさしい」なら、開始早々、スマッシュ攻撃一発で相手を撃墜できるだろう。



#26 のんびりスローライブ

【使用キャラ】ネス

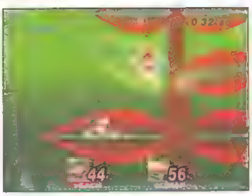
4名のピクミン&オリマーを撃墜すればクリア。相手は体が小さい状態なので、ワザを当てにくい。攻撃範囲の広い、上スマッシュ攻撃を中心に戦おう。なお、ここでは、常に「とたけけライブ」が開催されている。



#27 三大怪獣、大暴れ

【使用キャラ】ロボット

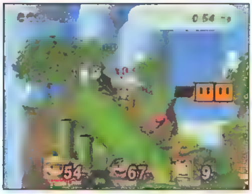
相手はジャイアントクッパ、ジャイアントリザードン、ジャイアントドンキーコングの3匹。この3匹は同士討ちをするので、2匹が固まっている場合は放っておき、かってにつぶし合うのを待とう。



#28 音響に咲く花

【使用キャラ】ピーチ

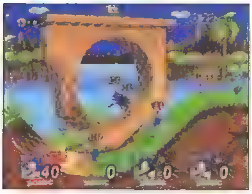
ステージの右側の木に生えている葉っぱを、すべて赤に変えればクリアとなる。葉っぱは、攻撃してダメージを与えると色が変わる。相手のピクミン&オリマーは、無視してもかまわない。



#29 オールスター戦準レギュラー

【使用キャラ】選択可能

相手はルイージ、キャプテン・ファルコン、ネス、プリンの4名。ルールなどは、これまでのオールスター戦と同じ。下に落ちる危険があるので、ステージ中央のくるくるブロックの上では戦わないようにしよう。



#30 ソニック・ブーム

【使用キャラ】ソニック

操作キャラクターも相手もソニックという、ソニックだらけのお題。ステージに設置されたポイントマーカーをタッチして回しておけば、接触した相手がかってにふっとんでくれるので、かなり楽に戦えるはずだ。



#31 護り抜くもの

【使用キャラ】マルス

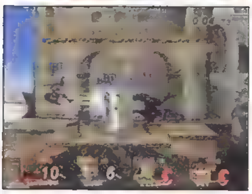
ステージが城の地下に切りかわるとゼルダがシークに変身するが、その前に彼女がやられるとこのお題は失敗となる。そうならないように、ふっとばし力の高いワザを使い、ガノンドロフをゼルダから遠ざけよう。



#32 闇夜のカラス

【使用キャラ】ファルコ

相手はMr.ゲーム&ウォッチ。バトル中、ときどきステージが真っ暗になるが、その間はあまり動き回らないほうが無難。このステージは足場が狭いので、へたに動くと自滅しかねない。



#33 魔王降臨

【使用キャラ】ガノンドロフ

リンク、ゼルダ、ピットの3名を相手にする。相手はみんな飛び道具を持っているので、1人と戦う間に、他のキャラクターから飛び道具で攻撃されることもある。バトルが始まったら3名を分散させ、個別に撃破しよう。



#34 オールスター戦DX

【使用キャラ】選択可能

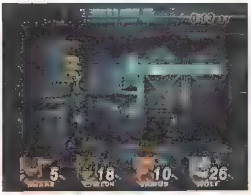
相手はクッパ、ピーチ、ゼルダ、アイスクライマー、マルス、Mr.ゲーム&ウォッチ、ファルコ、ガノンドロフの8名。終盤のファルコとガノンドロフのコンビは、すばやいファルコから先にしとめよう。



#35 平面世界の来訪者

【使用キャラ】Mr.ゲーム&ウォッチ

相手はピーチ、トゥーンリンク、プリンの3名。全員、Mr.ゲーム&ウォッチのような平面的な姿をしているが、攻撃パターンなどは通常時となんら変わらない。全員を倒せばクリアとなる。



#36 ハイテク特殊部隊

【使用キャラ】スネーク

相手はキャプテン・ファルコン、サムス、ウルフの3名。ステージのいちばん下で待機し、相手が下りてきたところを上スマッシュ攻撃で迎撃。相手が下りてきたら最上段の足場へ登り、上へと誘導しよう。



#37 空飛ぶ海賊船

【使用キャラ】トゥーンリンク

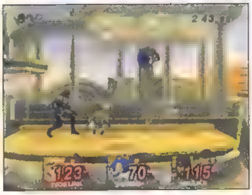
ヨッシー2匹を撃墜すればクリア。ただし、海賊船が竜巻に巻き上げられ、雲の上に出たときにふっとばさないと撃墜できない。それ以外のときにふっとばした場合は、ヨッシーのダメージが0%にリセットされる。



#38 キツネ狩りのオオカミ

【使用キャラ】ウルフ

フォックスとファルコの2名と戦う。クラッカーランチャーやスマートボムがよく出現するので、相手に渡さないように。相手が足場の上にいるときは上スマッシュ攻撃、並んだ場合は下スマッシュ攻撃が有効。



#39 オールスター戦X2

【使用キャラ】選択可能

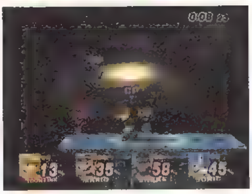
相手はデデデ、アイク、ルカリオ、ロボット、トゥーンリンク、スネーク、ソニック、ウルフの8名。ステージ「天空界」が舞台となるので、復帰能力の高いキャラクターで戦うとよいだろう。



#40 最終決戦

【使用キャラ】選択可能

相手はクッパ、デデデ、ガノンドロフの3名で、いずれもスピードは遅いが、重くてタフなのが特徴。ふっとばし力も高いので、こちらも重量級のキャラクターで迎え撃つとよいだろう。



#41 ホントの最終決戦

【使用キャラ】選択可能

ジャイアントマリオ、スネーク、マリオの3名と戦う。それぞれ2回ずつ撃墜するとクリアとなる。ジャイアントマリオは、ふっとばし力が非常に高いので、軽量級のキャラクターで戦うときは警戒が必要。

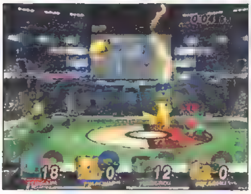


ふたりでイベント戦 #1

ふたりの迷惑大王

【使用キャラ】 1P：マリオ／2P：カービィ

相手はクッパとデデデの2名。相手はどちらもストック数が1個ずつであるのに対し、プレイヤー側は両方とも2個ある。1Pと2Pでそれぞれの担当を決め、1対1に持ちこめば簡単に勝つことができる。



ふたりでイベント戦 #2

きわめろ！ ポケモンタッグバトル

【使用キャラ】 1P：ポケモントレーナー／2P：ピカチュウ

双方、ポケモントレーナーとピカチュウを使って戦う。ピカチュウはストック数が1個だが、ポケモントレーナーは各ポケモン1個ずつで計3個。先にストック数の少ないピカチュウを倒し、2対1の状況を作ろう。



ふたりでイベント戦 #3

最速、最短、サドンデス

【使用キャラ】 1P：ヨッシー／2P：デデデ

相手はリュカとピット。全員がダメージ300%で始まるサドンデスバトルで、10秒の間に何回相手をふっとばせるかを競う。クリアするだけなら、ヨッシーかデデデのどちらかが最後まで生き残っていればよい。

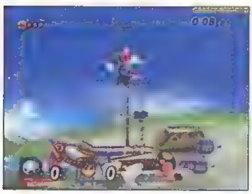


ふたりでイベント戦 #4

DKタッグの災難

【使用キャラ】 1P：ドンキーコング／2P：ディディーコング

相手はドンキーコング1匹と、ディディーコング4匹。アイテムのサンダーを取り、相手を小さくしてからふっとばそう。1人をサンダーの回収役に回せば、相手に取られる危険が少なくなって戦いを有利に運べる。



ふたりでイベント戦 #5

ヨッシー軍団50

【使用キャラ】 1P：メタナイト／2P：ピット

ステージが1周する間に50匹のヨッシーをすべて撃墜できればクリア。序盤はメタナイトを船のマストに登らせ、上スマッシュ攻撃で降ってくるヨッシーを撃墜。取りこぼしたものを、ピットでかたづけるとよい。

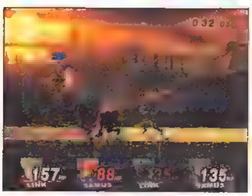


ふたりでイベント戦 #6

ひそかに忍び寄るもの

【使用キャラ】 1P：ゼルダ／2P：ゼロスーツサムス

相手はマリオとキャプテン・ファルコン。相手の姿は透明で、ダメージを受けた場合か、シールドを張ったときにしか現れない。相手がどの方向から来ても対応できるように、攻撃範囲の広いワザで応戦しよう。

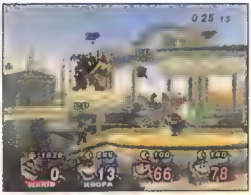


ふたりでイベント戦 #7

死闘、ダーク軍団

【使用キャラ】 1P：リンク／2P：サムス

相手はリンクとサムス。2名のHPを0にするか、場外にふっとばせばクリア。イベント戦の#18「死闘、ダークリンク」の場合と同様、キングブルブリンや足場が崩れるといった仕掛けは、ここでも作動しない。

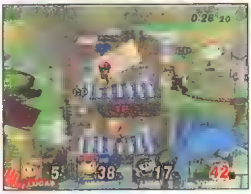


ふたりでイベント戦

#8 ぜーんぶオレさまのもの

【使用キャラ】1P：ワリオ／2P：クッパ

マリオとルイージが相手になる。バトルはコイン制で行われ、手に入れたお金の合計金額が2000Gに達するとクリア。なお、ワリオとクッパのどちらか一方が撃墜された時点で失敗となる。

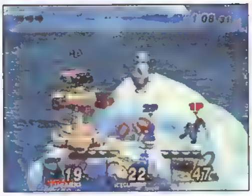


ふたりでイベント戦

#9 オネットに居座るもの

【使用キャラ】1P：リュカ／2P：ネス

相手はルイージとヨッシー。どちらもよくジャンプするので、飛び上がったところを、上必殺ワザのPKサンダーで狙い撃とう。車にはねとばされることがあるので、地面には降りないほうがよい。

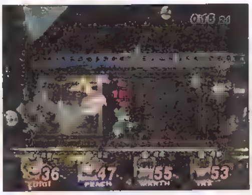


ふたりでイベント戦

#10 あすなろのロボット

【使用キャラ】1P：ルカリオ／2P：アイスクライマー

5体のロボットと戦う。1体目から4体目までは、順番が後ろになるほど体が大きくなっていき、最後の5体目で通常のサイズに戻る。ジャイアントロボットは見た目以上にリーチが長いので、戦う際は注意しよう。



ふたりでイベント戦

#11 リフォーム大作戦

【使用キャラ】1P：ルイージ／2P：ピーチ

相手はマルスとアイク。バトルはコイン制で、こちらの合計金額が300Gになるとクリア。ただし、左右の柱が1本でも壊されるとその時点で失敗となってしまうので、できるだけ柱から離れて戦うとよい。



ふたりでイベント戦

#12 カムバック！ファルコンフライヤー

【使用キャラ】1P：キャプテン・ファルコン／2P：ピクミン&オリマー

制限時間の30秒以内に、2名のサムスを倒せばクリアとなる。ファルコンフライヤーから落ちると、復帰に時間を取られて時間切れとなってしまうので、決して落ちないように慎重に戦おう。



ふたりでイベント戦

#13 柔と剛の剣

【使用キャラ】1P：マルス／2P：アイク

相手はリンク、メタナイト、ガノンドロフの3人。それぞれ1回ずつ撃墜すればクリアとなる。使用キャラのマルスとアイクはどちらも復帰能力が高くないので、できるだけステージの端では戦わないようにしよう。

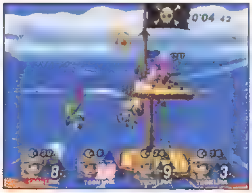


ふたりでイベント戦

#14 暗黒のガーディアン

【使用キャラ】1P：ガノンドロフ／2P：ウルフ

体が小さくなった状態で、ジャイアントリザードンとジャイアントドンキーコングと戦う。体格差があって非常にふっとばされやすいので、ガノンドロフは足を止めず、出の早い弱攻撃でダメージを与えていこう。



ふたりでイベント戦 #15

4つの剣X

【使用キャラ】 1P：トゥーンリンク／2P：トゥーンリンク

敵味方いずれもトゥーンリンクという、非常にまぎらわしいお題。バトルはコイン制で、相手より先に合計金額が500Gになればクリア。プレイヤーのどちらかが撃墜された場合は失敗となる。

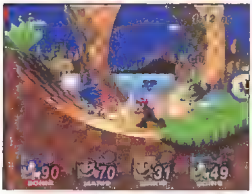


ふたりでイベント戦 #16

プリンの大逆転

【使用キャラ】 1P：プリン／2P：Mr.ゲーム&ウォッチ

相手はリュカとネス。プレイヤー側は体が小さい状態で、相手側は大きい状態でバトル開始。ステージが城内に切りかわると、双方の大きさがもとに戻り、城の地下に到着すると今度はプリンが大きくなる。

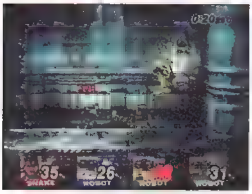


ふたりでイベント戦 #17

ソニックとマリオ

【使用キャラ】 1P：ソニック／2P：マリオ

マリオとソニックを、それぞれ3人ずつ撃墜すればクリアとなる。ステージ上にあるポイントマーカーは、相手が突っこんで自滅することがあるので、回しておいて損はないだろう。



ふたりでイベント戦 #18

シャドーモセスの新兵器

【使用キャラ】 1P：スネーク／2P：ロボット

相手のロボットのストック数が2個なのに対し、プレイヤー側はそれぞれ1個のみというハンデ戦。味方の攻撃でもダメージは受けるので、スネークが飛び道具やC4爆弾を使う際は注意しよう。



ふたりでイベント戦 #19

アンドルフの影

【使用キャラ】 1P：フォックス／2P：ファルコ

相手はウルフ1人だが、アシストフィギュアのアンドルフが始終ポリゴンを発射してくる。アンドルフの攻撃中は深追いするのはやめ、飛んでくるポリゴンをよけることに専念するほうがよい。



ふたりでイベント戦 #20

ふたりで最終決戦

【使用キャラ】 1P：選択可能／2P：選択可能

相手はワリオ、デデデ、ウルフ、メタナイト、ガノンドロフ、クッパの6名。ストック制のバトルとなり、こちらはストック2個、相手側はそれぞれ1個。1人ずつ担当する相手を決め、それぞれ撃破していこう。



ふたりでイベント戦 #21

ホントのオールスター戦

【使用キャラ】 1P：選択可能／2P：選択可能

対戦相手が34名もいるにもかかわらずストック数は1個。登場時に相手は中央の足場に着地するので、ピカチュウをその下で待機させる。相手が足場に着地する瞬間に、下必殺ワザのかみなりで狙い撃ちしよう。

オールスター

全キャラクターを倒すことができるか？

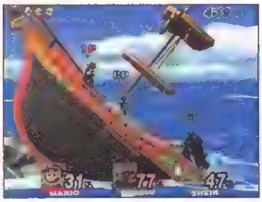
「オールスター」は、全キャラクターを使用可能にすると遊べる隠しモードで、37名のキャラクターと戦う。1人用と2人用があり、どちらも撃墜されると即ゲームオーバー。ダメージは引き継がれるので、休憩所のハートのうつわで回復しよう。限られたアイテムの、使いどころがポイントとなる。クリアすれば、キャラクターの最後の切りふだのフィギュアと、スコアに応じたコインを入手できる。

スコア算出方法

ステージクリアボーナス		
与えたダメージボーナス	与えたダメージ%×100	
オールスタークリアボーナス		
難易度別ボーナス	やさしい	＋10000
	ふつう	＋40000
	むずかしい	＋100000
	とてもむずかしい	＋250000
	ゲキむず	＋500000
ノーダメージクリア		＋300000
ノーミスクリア		＋10000
コンティニューをした		－20000



⊖これが、ステージの合間にある休憩所。1人用ではハートのうつわが3つ、2人用では5つ用意されている。また、しばしばここでフィギュアを拾えることもある。



⊖順番や対戦相手は固定。相手の数は多いが、一度に出現するのは2名のみ。なお、ステージ19では、2人用の場合だけピクミン&オリマー2名と戦うことになる。

対戦相手&対戦ステージ一覧

順番	対戦相手	対戦ステージ
STAGE 1	Mr.ゲーム&ウォッチ	フラットゾーン2
STAGE 2	マリオ、ルイージ、ピーチ、クッパ	ドルピックタウンorルイージマンションorいにしえっぽい王国orマリオサーキット
STAGE 3	ドンキーコング、ディディーコング	75m or大滝のぼり
STAGE 4	アイスクライマー	頂上
STAGE 5	ロボット	マリオブラザーズ
STAGE 6	リンク、ゼルダ／シーク、ガノンドロフ、トゥーンリンク	海賊船orオルディン大橋
STAGE 7	サムス／ゼロスーツサムス	ノルフェアorフリゲートオルフェオン
STAGE 8	ピット	天空界
STAGE 9	スネーク	シャドーモセス島
STAGE 10	ネス、リュカ	ニューポークシティ
STAGE 11	マルス、アイク	攻城戦
STAGE 12	ヨッシー	ヨッシーアイランド
STAGE 13	キャプテン・ファルコン	ポートタウン エアロダイブ
STAGE 14	ソニック	グリーンヒルゾーン
STAGE 15	カービィ、メタナイト、デデデ	戦艦ハルバード
STAGE 16	フォックス、ファルコ、ウルフ	ライラットクルーズ
STAGE 17	ワリオ	メイド イン ワリオ
STAGE 18	ピカチュウ、リザードン、ゼニガメ、フシギソウ、ルカリオ、プリン	ポケモンスタジアム2orテンガンざん やりのはしら
STAGE 19	ピクミン&オリマー	とある星

競技場

4つのミニゲームに挑戦！

競技場では、「ターゲットをこわせ!!」「ホームランコンテスト」「組み手」のミニゲームをプレイできる。また、「亜空の使者」と「シンプル」をクリアすると、4つ目のミニゲーム「ボスバトル」が出現する。ミニゲームの記録は保存されるので、それぞれ記録の更新をめざそう。



➊ミニゲームの記録は、キャラクターごとに保存されている。自分の使いやすいキャラクターで挑戦しよう。

【 記録更新でフィギュアやシールを入手 】

ミニゲームを多くのキャラクターでクリアしたり、一定以上の記録を出したりすると、フィギュアやシールなどのごほうびを入手することができる。詳しい条件については、P.352「クリアゲッター」を参照してほしい。



➊各キャラクターの記録の合計が出現条件となっているごほうびもある。

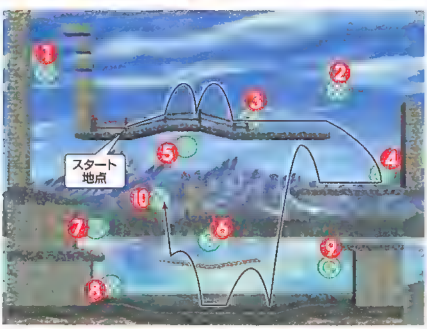
ターゲットをこわせ!!

ステージ内に配置された10個のターゲット（的）を、すべて破壊するミニゲーム。目標タイム以内の時間でクリアすると、ごほうびを入手できる。ここでは、ステージごとに、目標タイムをクリアするためのおすすめキャラクター、およびプレイの際のコツを解説する。

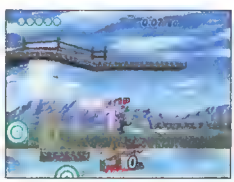


➊ターゲットを壊す順番や、ルート選びがタイム短縮のポイント。ステージに落ちているアイテムも活用しよう。

レベル1 【目標タイム】0:15:00

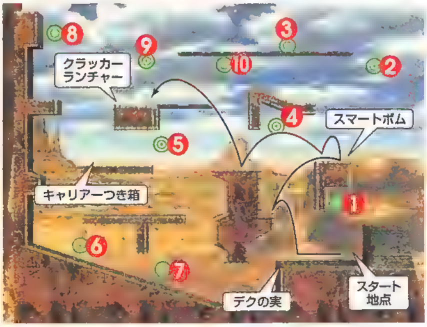


目標タイムをクリアするには、連射できる飛び道具を持つフォックスがおすすめ。スタート地点の右にある少し高い足場でジャンプし、壁の隙間から❶、続いて❷❸をブラスターで撃つ。❹を壊したら、足場から落下しながら❺～❽を破壊。❾もブラスターで壊したら、❿を空中攻撃で壊そう。

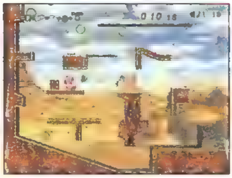


➊足場から落下しながら、ブラスターを連射する。撃ちそこなったターゲットは、❿のついでに壊そう。

レベル2 【目標タイム】0:19:00

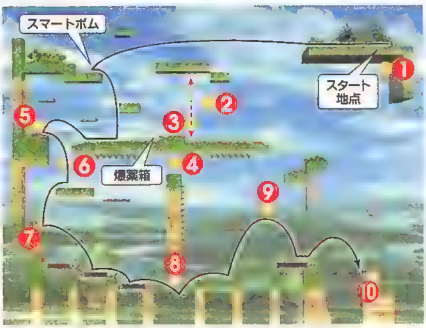


攻撃範囲の広い飛び道具、ディンの炎を使えるゼルダがおすすめ。デクの実を拾ったら、ジャンプして壁越しに❶を壊す。次に、スマートボムをジャンプして頭上に投げて❷❸を、空中攻撃で❹を破壊。ディンの炎を❺とキャリアーつき箱の中間で爆発させたら、クラッカーランチャーで❽～❿を壊そう。

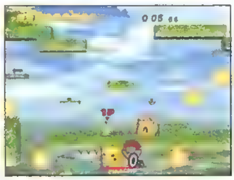


⊖ディンの炎でキャリアーつき箱を落とすと、❻❼をまとめて壊せる。上の足場へ上るときは、フロルの風を使おう。

レベル3 【目標タイム】0:20:00

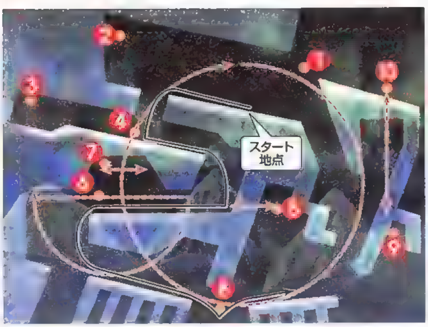


おすすめキャラクターはピカチュウ。スタート地点から少し左へ進んででんげきを放つと、❶を破壊できる。次に、カタパルトで左へ飛び、空中で受け身をとってスマートボムを拾おう。スマートボムで❷～❹を壊したら、あとは矢印のルートを進みつつ、❺～❿を順に壊していけばよい。



⊖スマートボムを投げるときは、足場と爆薬箱の隙間を通すのがポイント。なお、❸は赤い矢印に沿って上下に動いている。

レベル4 【目標タイム】0:32:00

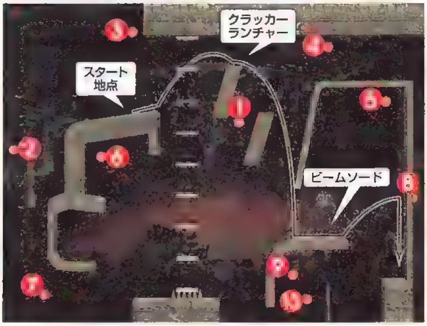


❹～❼❿は、赤い矢印のルートで動いている。おすすめのキャラクターは、レベル2と同じ理由でゼルダ。❶～❸は矢印のルートを進みながら、ディンの炎で壊そう。❹～❼は、ターゲットの位置に応じて強攻撃やディンの炎で壊す。ステージ右下の足場まで進んだら、ディンの炎で❽～❿を狙おう。



⊖❿は画面の外にあるので、勘でディンの炎を当てるしかない。爆発させるタイミングを計ろう。

レベル5 【目標タイム】0:30:00



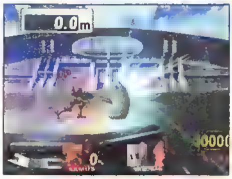
ここでもおすすめはゼルダ。まずは、ディンの炎で❶❷を、フロルの風で❸を壊そう。クラッカーランチャーを拾ったら、❹〜❼を破壊。画面外のターゲットは、キャラクターの姿勢を目安にして撃ち落とそう。次に、ビームソードを拾って壁越しに❽を壊す。最後は、❾❿にビームソードを投げつけよう。



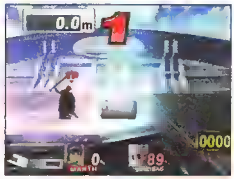
⬅ポーズ画面でターゲットの位置とクラッカーランチャーの軌道を確認。弾を撃つ位置と姿勢を調べておこう。

ホームランコンテスト

サンドバッグくんを攻撃し、なるべく遠くへふっとばすミニゲーム。ステージに落ちているホームランバットでふっとばすのがセオリーだが、必殺ワザなどでふっとばしてもよい。サンドバッグくんに多くのダメージを与えるほどふっとばせる距離が伸びるので、制限時間いっぱい攻撃しよう。



⬆バットの先端を当てるほど、より遠くへふっとばせる。

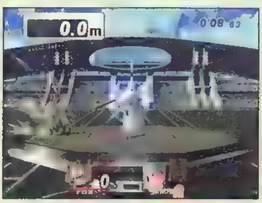


⬆ふっとばすための攻撃は、制限時間ぎりぎりに使えばよい。

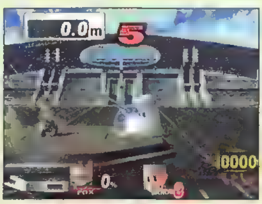
【 おすすめパターン 】

すべてのごほうびを手に入れるためには、全キャラクターの飛距離の合計が15000mを超える必要がある。これは、1人あたり430m程度飛ばせば達成できる値。以下に、どのキャラクターでも比較的容易に飛距離を伸ばせる攻撃パターンを紹介する。ホームランバットを5回ぶつければ、500mを超える飛距離も狙えるだろう。

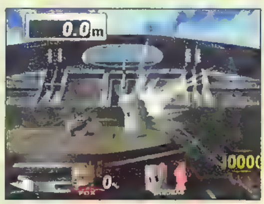




⬆ホームランバットを拾ったら、サンドバッグくんに投げつける。



⬆はね返ってきたバットをキャッチして、何度も投げつけよう。



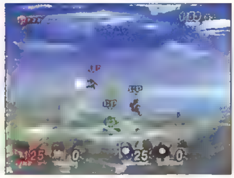
⬆4〜5回バットをぶつけたら、スマッシュ攻撃でふっとばす。

組み手

次々と現れる敵キャラクターとひたすら戦うミニゲーム。一定数の敵を倒すのにかかった時間や、一定時間で倒した敵の数が記録となる。敵キャラクター1体ずつの能力こそ低いが、集団で現れるので油断は禁物だ。新記録を狙う場合は、ふっとばし力に優れるキャラクターがおすすめ。



⬆ステージは「戦場」が使われる。各種アイテムも出現する。



⬆敵を一定数倒すたびに、キャラクターが登場する。

十人組み手

次々と登場する敵キャラクターを、10体撃墜すればクリアとなる。敵は一度に2～4体まとめて出現するので、攻撃範囲の広いワザで一気にふっとばしたい。ごほうびを得るための条件などは設定されていないので、気楽にプレイしよう。



⬅10人目の相手は、自分と同じキャラクターが登場する。ただし、自分よりふっとびやすくて少し弱い。

百人組み手

100体登場する敵キャラクターを、すべて撃墜するとクリア。アイテムを使い、効率よく敵を倒すのがポイントだ。短時間でクリアするとごほうびが得られる。ふっとばし力の強さと攻撃範囲の広さを兼ね備えた、アイクなどで挑戦してみるのもよい。



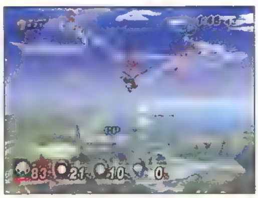
⬆敵は、スマッシュ攻撃一発で撃墜できる。



⬆25体目には、おなじみのキャラクターが登場。

三分間耐久組み手

3分の制限時間内に撃墜した敵の数が記録となる。撃墜されなければダメージをいくら受けてもよいので、とにかくふっとばし力の高いキャラクターで挑みたい。なお、「十人組み手」と同様に、ごほうびを得られる条件などは設定されていない。



⬅出の早いふっとばし攻撃が有効。メタナイトなどで新記録を狙ってみよう。

十五分間耐久組み手

15分もの間戦い続けるという過酷な組み手。撃墜した敵の数が記録となる。クリアするだけでごほうびを得られるので、復帰能力の高いピットやカービィで挑戦しよう。何分かごとにポーズをかけ、休憩をはさむとミスを減らすことができる。



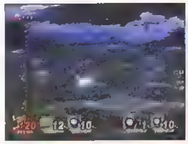
⬆25体ごとに、おなじみのキャラクターが登場。



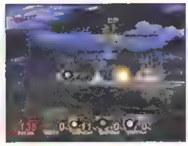
⬆戦いを避け、ひたすら逃げ回る方法もある。

エンドレス組み手

制限時間がなく、自分が撃墜されるまで延々と戦い続ける組み手。体力を温存しつつ戦うのが記録更新のコツ。動きのすばやいメタナイトなどで挑戦するとよいだろう。記録が50体、100体を超えると、ごほうびを得ることができる。



↑敵は、少しずつ強く、ふっとびにくくなる。



↑キャラクターはアイテムを利用するので注意。

情け無用組み手

敵が非常に強く、アイテムが出現しないエンドレス組み手。敵を5体・10体倒すとごほうびを得られるが、まともに戦っても勝ち目は薄い。地面の下を飛べるキャラクターで左右のガケを往復し、追ってくる敵の自滅を狙おう。



↑バトルが始まったら、ガケ下へジャンプ。



↑地面の下から反対のガケへ。これを繰り返す。

POINT ザコキャラクターたちの能力

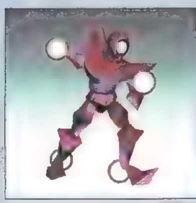
組み手では、基本的に「ザコキャラクター」が相手となる。これらは色によって4種類に分けられ、それぞれ基となるキャラクターの特徴をある程度引き継いでいる。なお、ザコキャラクターは必殺ワザを使えず、ガケつかみ、シールド防御、緊急回避を行わない。また、基本的にアイテムを利用することもない。



←ザコキャラクターたちはいずれも体重が軽く、スマッシュ攻撃などで簡単に撃墜することができる

ザコレッド

パンチやキックなど、キャプテン・ファルコンに似たワザを使う敵。キャプテンに比べると移動速度が遅いが、リーチが長くなっている。



ザコグリーン

カービィに似た動きをする敵。空中ジャンプの回数が多いので、ふっとばし力の弱いワザを当てると復帰してくることが多い。



ザコイエロー

マリオをベースとする敵。能力は平均的なものを持っているが、リーチが短いために他のザコキャラクターに比べて相手をしやすい。



ザコブルー

基本的な動きや使うワザはゼルダと同じ。攻撃力はゼルダより大幅に低いが、つかみでこちらの動きを封じてくることが多い。

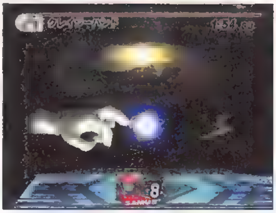


ボスバトル

「亜空の使者」と「シンプル」をクリアすると遊べるようになる隠しモード。「亜空の使者」と「シンプル」で戦った10体のボス全員と戦う。戦う順番はランダムに決まり、相手に勝っても受けたダメージは回復せず、コンティニューもできない。いかに体力を温存しながら戦うかがポイントとなる。それぞれのボスとの戦い方については、下記攻略ページを参照しよう。



⬅ボスとのバトルの合間に、休憩所がある。右に3つだけハートのうつわがあるので、必要に応じてダメージを回復させよう。



⬅ふっとばされると即ゲームオーバーとなるので、ある程度重さのあるキャラクターで挑みたい。サムスやヨッシーがおすすめだ。

登場ボス一覧

ボス	攻略ページ
マスターハンド	P.201
クレイジーハンド	P.201
ボスパックン	P.226
レックウザ	P.242
ポーキー	P.247
ガレオム	P.281
リドリー	P.292
デュオン	P.304
メタリドリー	P.311
タブー	P.344

【 コインの使いみちは？ 】

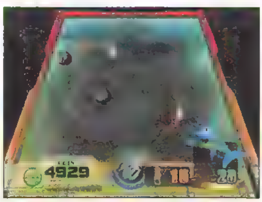
「ボスバトル」などのクリア後にもらえるコインは、下記の「コインシューター」で使うことができ、フィギュアやシールを収集できる。また、「シンプル」や「オールスター」でコンティニューをする際もコインが必要となる。なお、このコインと、コイン制バトルのお金は別物であることを覚えておこう。



⬅「シンプル」「オールスター」のクリア後に流れるキャラクターロールでは、顔や名前を撃ちぬくとコインを入手できる。

コインシューター

「コインシューター」とは、コインを弾として放つミニゲーム。左右からフィギュアが飛んでくるので、コインを数発当てて撃ち落とそう。すると、そのフィギュアを入手できる。また、敵の編隊を全滅させると、シールを入手できることがある。コインをたくさん集め、フィギュアやシールを荒稼ぎしよう。



⬆射出口めがけてミサイルが飛んでくる。着弾するとコインが大幅に減るので、急いで撃ち落とそう。



⬆敵編隊を全滅させると緑色のゲージが増え、ゲージが満タンになると数秒間コインを連射できる。



ADVENTURE

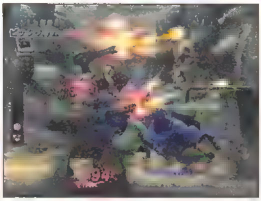
【アドベンチャーモード】

アドベンチャーモード
亜空の使者

「大乱闘スマッシュブラザーズX」の大きな楽しみのひとつが、この「亜空の使者」だ。大ボリュームのアクションモードについて、ここで基本的な情報を解説しておこう。

「亜空の使者」とは

「亜空の使者」は、ストーリーに沿って進めていくアクションゲームのモードだ。キャラクターの操作方法などは他のモードと同様なので、気軽に楽しむことができる。ただし、他のモードのような対戦形式ではなく、スクロールタイプのアクションゲームとなっている。

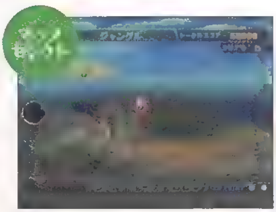


⊙ボスなどを除くと1対1で戦う場面は少なく、次から次へと出現する敵を倒しながら、ステージクリアをめざすことになる。

「亜空の使者」の流れ

ゲームは、ステージの選択、キャラクターの使用順の選択、そしてステージプレイの順に進む。ステージのいちばん奥まで進むか、ステージの最後に出現するボスを倒すとクリアとなり、ステージをクリアするたびに新たなステージが出現するようになっている。なお、プレイ内容によってストーリーが変化する部分があるが、これについてはP.227で紹介している。

【 基本的な進み方 】







ストーリーを進めると仲間が増える

ゲームを進めると使用キャラクターが増える。基本的にはステージごとにキャラクターが決められているが、クリアずみのステージの場合は、他のキャラクターを選ぶこともできる。

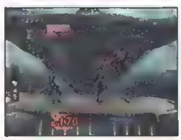


⊙仲間が増えると、このような画面が表示される。

特殊なバトル



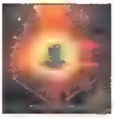
⊙強力なボスが待ちかまえている場合もある。



⊙スクロールが止まって起きる強制戦闘。

ストックについて

ストックは残りキャラクターの数を示し、キャラクターがミスとなるとストックを1つ失って、次のキャラクターへと操作が切りかわる。ストックを全部失うとゲームオーバーだ。



生命の珠

アイテムボックスなどからときおり現れるアイテム。取ると、ストック数を1つ増やすことができる。

【 ストックの見方 】



ゲームオーバーとコンティニュー

ストックをすべて失ってゲームオーバーになると、下記のようなデメリットが生じる。そして、ゲームオーバー時に「たちあがる」か「マップにもどる」を選ぶと、コンティニューすることができる。2種類のコンティニューの違いも下記に示したので、参照してほしい。

【 ゲームオーバー時のデメリット 】

そのステージで得たシールやフィギュアを半分くらい失う。	クリア時に入手できるコインが減少する。

【 2つのコンティニューの違い 】



たちあがる で コンティニュー	マップにもどる で コンティニュー
ステージの途中から再開できる。	ステージの最初から再開となる。
クリア時に入手できるコインが少し減少する。	クリア時に入手できるコインが大幅に減少する。

難易度

一度でもプレイしたことのあるステージであれば、そのステージをクリアしたかどうかにかかわらず、ステージ選択の直後に難易度を選択できる。難易度によって敵の攻撃力が変化するほか、ステージ中に出現するアイテムの内容も変わる。自分の腕前に合わせて難易度を選択しよう。



⬆高難易度では、敵がプレイヤーをしつこく追ってくる。



⬆生命の珠は、「ゲキむず」以外の難易度に出現する

【 難易度による違い 】

難易度が高いほど敵が強くなる。
難易度が高いほどレアなシールが出現しやすくなる。
難易度むずかしい以下のみ生命の珠が出現する。

【 難易度は5段階 】



覚えておきたいこと

扉やアイテムボックスについてなど、「亜空の使者」をプレイするうえでの基本的な知識を紹介する。キャラクターを強化することができるシールや、敵のフィギュアを入手するために必要となるスマッシュプレートなどについても、ここで確認しておこう。

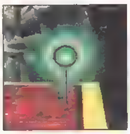
扉



扉にキャラクターが重なった状態で上方向に入力すると、扉に入って他の部屋などへ移動することができる。

カギ

カギつき扉でふさがれた場所は、カギを持った状態で扉に触れるか、カギを投げつけることで開けることができる。なお、カギは、どのカギつき扉にも共通となっている。



カギ



カギ用扉

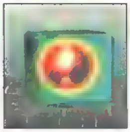
ロックゾーン



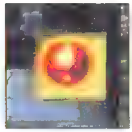
画面スクロールが止まって敵の軍勢と戦う場面がある。一部の場所では、残りの敵の数が画面左上に赤い点で表示される。

アイテムボックス　オレンジボックス

ステージ上の緑の箱をアイテムボックス、オレンジ色の箱をオレンジボックスと呼び、壊すとアイテムを得られる。オレンジボックスは、一度入手するとステージから消えてしまう。



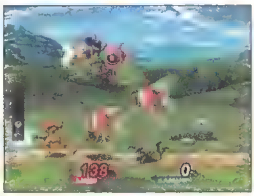
アイテムボックス



オレンジボックス

協力プレイ

ストックがあるときに2プレイヤーが+ボタンやスタートボタンを押すと、2人協力プレイを楽しめる。ストックのない状態で1プレイヤーがミスをすると、ゲームオーバーとなる。



←2プレイヤーが画面外に出てしまったら、+ボタンを押しスペースジャンプによって1プレイヤーのところに戻るとよい。

シール

マップ画面から選べる「シール」では、シールを貼ってキャラクターを強化できる。シールはそれぞれ大きさが決まっており、スペース内に収める必要がある。一度貼ったシールをはがすとなくなるが、「亜空の使者」のバトル中やその他のモードで入手することができる。

シールの特徴

- シールを貼ったキャラクターを強化できる。
- シールを貼るときはそのシールを1枚消費し、はがすとなくなってしまう。
- シールの編集はキャラクターごとに行う。

【画面の見方】



❶シールを貼るエリア

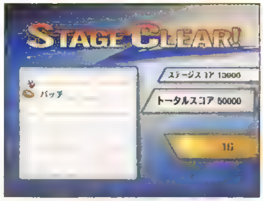
❷シールリスト
貼りたいシールをこの画面で選択する。上部にあるタブで表示を切りかえられる。

❸シールの性能
シールを貼ると得られる効果。同種のものは、効果の高いほうが適用される。

❹キャラクター
シールの効果によって強化したいキャラクターを、ここで選択しよう。

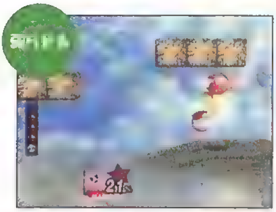
スマッシュプレート

スマッシュプレートを敵に投げて当てると、その敵をフィギュアにすることができる。敵のフィギュアを入手すれば、フィギュア名鑑でその内容を確認できる。ボスなどの体力のある敵をフィギュア化するには、ある程度弱らせてからスマッシュプレートをぶつける必要がある。



⊙ステージクリア時には、そのステージで入手したフィギュアの名前が一覧表示されるようになっている

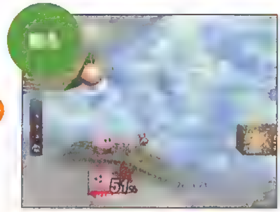
【 スマッシュプレートの使い方 】



⊙スマッシュプレートを見つけたら、敵を攻撃して敵を弱らせよう。



⊙敵が弱ったら、スマッシュプレートを拾って敵に投げつけよう。



⊙フィギュア化した敵を拾うと、そのフィギュアを入手したことになる

クリア%について

マップ画面右上に表示されるクリア%は、「亜空の使者」をどの程度クリアしているかを示している。このクリア%を上げる要因は、下記のとおりとなっている。

クリア率を上げる条件
未踏破の扉に入る。
ステージをクリアする。
オレンジボックス内のアイテムを入手する。
亜空間で仲間のフィギュアを入手する。

【 画面の見方 】



❶完全にクリアしたステージ

❷クリアしたステージ
クリアはしたが、未踏破の扉、未回収のオレンジボックスがあるステージ。

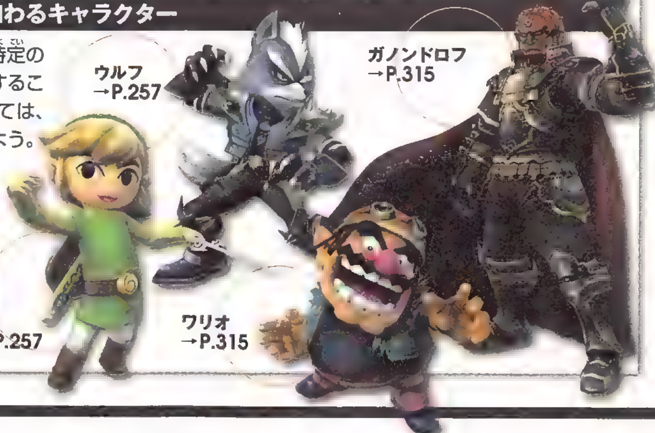
❸まだクリアしていないステージ　❹クリア%

一定の条件で仲間に加わるキャラクター

一部のキャラクターは、特定の条件を満たさないと仲間にすることができない。条件については、それぞれのページを参照しよう。



プリン →P.257



ウルフ →P.257
ガノンドロフ →P.315
トゥーンリンク →P.257
ワリオ →P.315

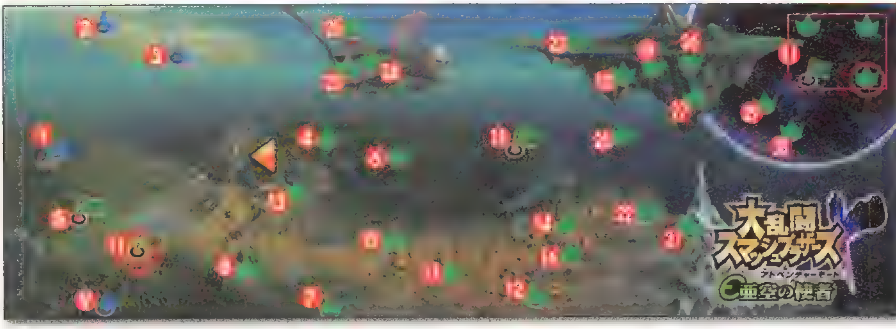
「亜空の使者」
全体マップ

全31ステージに挑戦しよう！

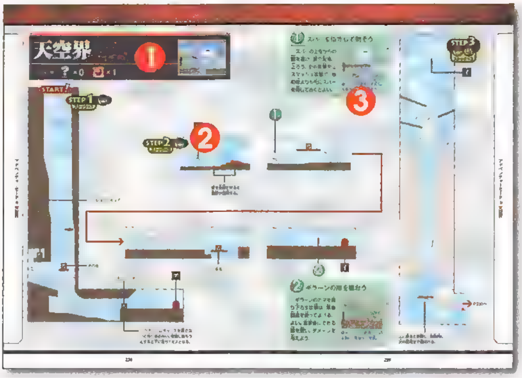
「亜空の使者」には全部で31のステージがあり、下の全体マップに記した番号の順にプレイを進めることになる。なお、最後に挑戦する「大迷宮」だけは、入口が4つ存在する特殊なステージとなっている。



◀「空中スタジアム」と「遺跡最深部」、2回目の「亜空間爆弾工場」「亜空間突入口」は、一度クリアすると、ゲームクリアまで再度プレイすることはできない。



マップ&ガイドの見方



❶ステージデータ	ステージ名とステージ中に置かれているオレンジボックス、フィギュアの数を掲載している。これらのアイテムはクリア率に関係している。
❷マップ	そのステージのマップを掲載している。マップ中のアイコンについては下記参照。
❸攻略ポイント	そのステージを攻略するにあたってつまずきやすい場所を紹介し、有効な対処方法などを解説している。解説の番号は、マップ内の同様の番号に対応している。

【 アイコン凡例 】

アイテムボックス
壊すとアイテムが出現。難易度によって中身が異なる場合が多いが、本書では、中身を、回復、シールorフィギュア、生命の珠、その他の4種に大別して表記。難易度「とてもむずかしい」以上になると中身が異なる生命の珠については、それを（ ）内に表記している。

オレンジボックス
破壊時にフィギュアやCDが出る。同じ場所のものは一度しか入手できない。

フィギュア
フィギュアまたはシールやCD。なお、アイテムボックスから出現するものは含まない。

ブロック
あちこちにあるブロック。素材やサイズはさまざまで、壊せるものと壊せないものがある。

爆弾ブロック
攻撃すると爆発して周囲のブロックを連鎖的に破壊するブロック。

落下ブロック
上に乗ると下に落ちてしまうブロック。しばらく時間がたつと復活するものもある。

扉
他の部屋へと続く扉。扉の前で上方向を入力すると入れる。

スイッチ
さまざまな仕掛けを作動させるためのスイッチ。攻撃すれば押すことができる。

カギ
カギつき扉を開くためのカギ。穴などの画面外に入った場合は初期配置に戻る。

カギつき扉
通路をふさぐ扉。カギを持って触れるか、カギを投げつければ解錠できる。

ハシゴ
足場や部屋の間をつなぐハシゴ。上下方向を入力することで移動が可能。

パンチスライダー
攻撃することでレール上を進む仕掛け。その際、レール上の障害物を破壊する。

エレベーター
部屋や通路をつなぐ装置。中に入るか、上に乗るかして上下方向に入力すれば移動できる。

スプリング
大型のバネ。触れると、バネの力で大きく飛び上がることができる。

タル大砲
中に入ったキャラクターを撃ち出す大砲。自動発射と任意発射のものがある。

トロッコ
レールに沿って進む乗り物。乗ると勝手に走り出し、当たった敵は吹き飛ばす。

カタパルト
移動を補助する装置。キャラクターが乗ると、前方に向かって勢いよく発射される。

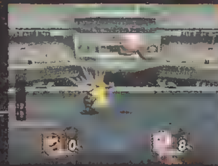
トゲ
床や壁面に設置された大きなトゲ。触れるとダメージを受けてしまう。

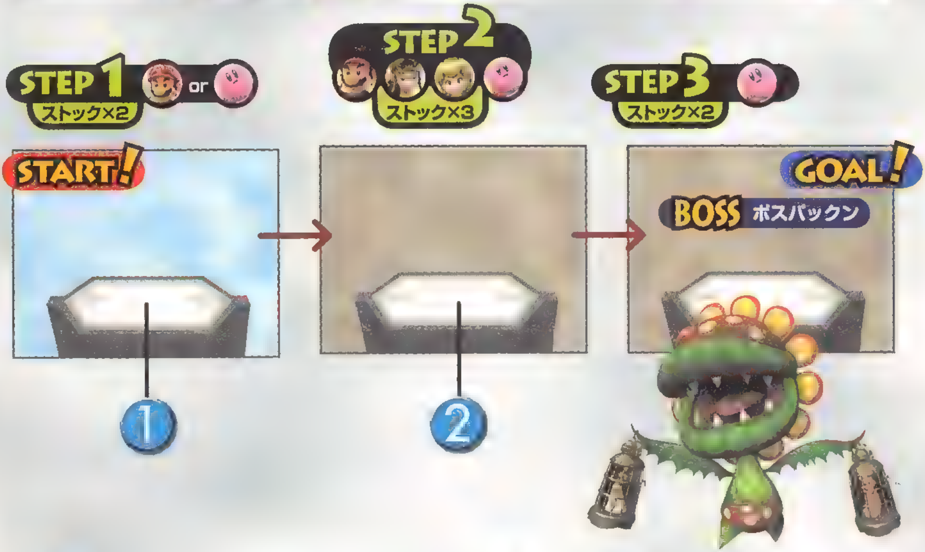
通常の足場
乗ることのできる足場。下方向にはじくように入力すると、足場をすりぬけて下へ降りられる。

すりぬけられない足場
通常の足場とは異なり、下方向に入力してもすりぬけることができない特殊な足場。

空中スタジアム

？ ×0　 ×0





1 緒戦の戦い方

相手を端に追い詰め、必殺ワザや投げなどで攻撃して足場の外側にふっとばす。相手が戻ってきたら、すかさず攻撃しよう。



↑反撃を避けるために、ここでは距離をおこう。

2 乱闘に慣れよう

プリムやスパーが次々と襲ってくる。数が多いので、横スマッシュ攻撃などを使うとよい。囲まれたらジャンプで逃げよう。



↑ハンマーを入手したら敵の集団に突進しよう。

BOSS VS ボスパックン戦

ボスパックンは、2つのカゴを振り回したり、ジャンプして攻撃したりする。ここでは、カゴを攻撃し、ダメージを与えて破壊すれば勝利となる。ボスパックンを攻撃すれば両方のカゴにダメージを与えられるが、カゴを直接狙うほうがダメージは大きい。スマッシュ攻撃や必殺ワザを使い、どちらかのカゴを集中攻撃するとよいだろう。



↑カービィの上スマッシュ攻撃は複数回ヒットするので、カゴに密着して使ってダメージを与えよう。

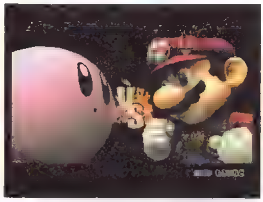
COLUMN
ムービーを集めよう!

メインメニューの「データ集」では、「亜空の使者」を進める途中で見たムービーを、再度閲覧することができる。「亜空の使者」のプレイを進めるとある程度のムービーがそろうが、「亜空の使者」をクリアしたとしても、全部のムービーがそろうわけではない。一定の条件を満たすことで見られるムービーがあるからだ。

以下では、それらのムービーについて紹介する。なお、エンディング後のムービーにかぎり、「データ集」に加わることはない。

キャラクターの選択によってムービーが異なる

「空中スタジアム」の最初のキャラクター選択で、マリオを選んだかカービィを選んだかによってムービーの内容が異なる。また、「氷山」の最後のメタナイトとルカリオがバトルをする場所でも、直前でどちらのキャラクターを選択したかによってムービーの内容が異なる。



この画面で選んだキャラクターが勝利するムービーになる。氷山も同様に選んだキャラクターが勝利するムービーとなる

プレイの内容によってもムービーが異なる

「空中スタジアム」でボスパックンと戦う際、ピーチの入ったカゴとゼルダの入ったカゴのどちらを壊すかにより、ムービーの内容が異なる。ムービーは、ピーチとゼルダそれぞれに10個存在する。また、ここでどちらのキャラクターを助けたかは、後のストーリーにも影響する。



ボスパックン戦でピーチを助けた場合は、戦闘後のムービーでゼルダが連れ去られてしまうのだ



ゼルダを助けた場合はピーチがさらわれてしまい、カービィとともに「雲海」を逃げるのはゼルダとなる

特殊な条件で見られるムービー

2回目の「亜空間」で下記の条件を満たすと、それぞれ、ガノンドロフとワリオに関する特殊なムービーを見ることができる。

★特殊なムービーを見るための条件

- 2回目の「亜空間」でリンクとゼルダのフィギュアを入手してクリアする。
- 2回目の「亜空間」でワリオのフィギュアを入手してクリアする。

エンディング後に見られるムービー

エンディング後に特定のステージに行くと新たに扉が出現しており、そこに入るとムービーを見ることができる。

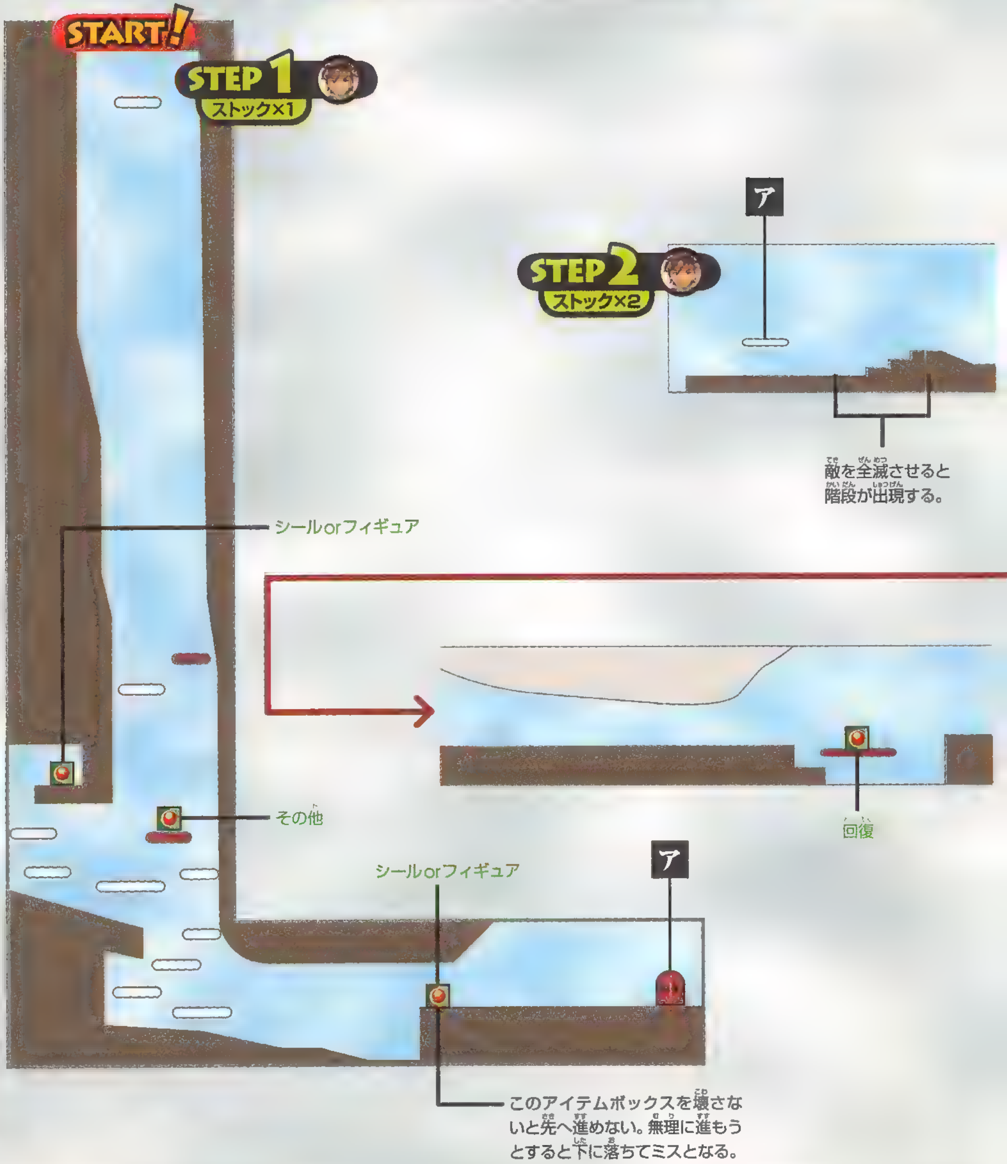


新たに置かれた扉に入ると、トゥーンリンクなどのキャラクターが出現するムービーを見ることができる

天空界

? ×0　×1



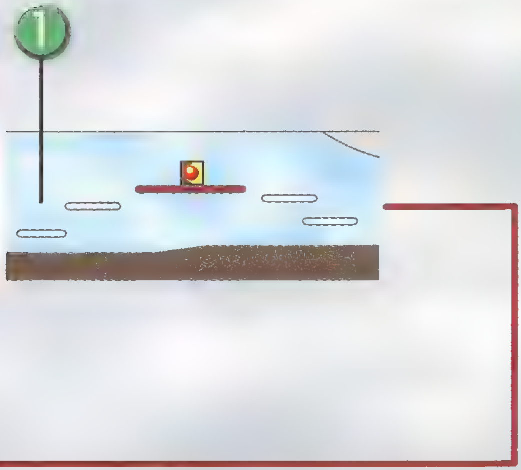

START!
STEP 1
ストック×1
STEP 2
ストック×2
ア
敵を全滅させると階段が出現する。
シールorフィギュア
その他
回復
シールorフィギュア
ア
このアイテムボックスを壊さないと先へ進めない。無理に進もうとすると下に落ちてミスとなる。

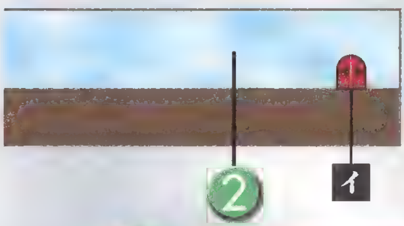
① スパーを優先して倒そう

スパーの上空からの雷を避け、雲の足場に上ろう。空中攻撃や上スマッシュ攻撃で、他の敵よりも先にスパーを倒しておくとよい。



⬆スパーが雷を出す前に、攻撃を仕掛けて倒そう。



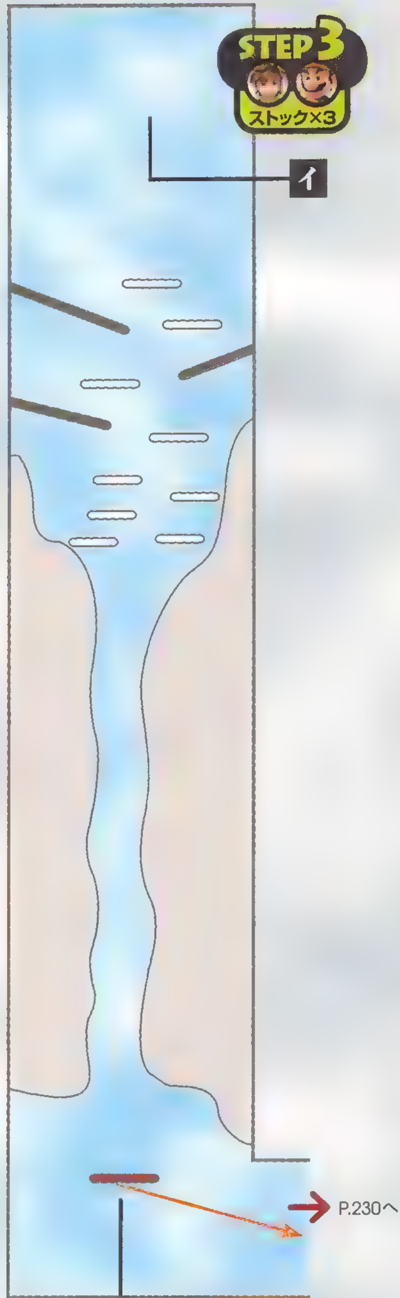


② ギラーンの隙を狙おう

ギラーンのカマを振り下ろす攻撃は、緊急回避を使ってよけるとよい。攻撃後にできる隙を狙い、ダメージを与えよう。



⬆ギラーンが硬直している間に、背後から攻撃。



上に乗ると移動し、自動的に次の足場まで運ばれる。

P.229より





3 ジャキールをうまくよけよう

ジャキールは、倒せないうえに、他の敵と違って、接触するだけでダメージを受ける。動きをよく見ながら避けて進もう。



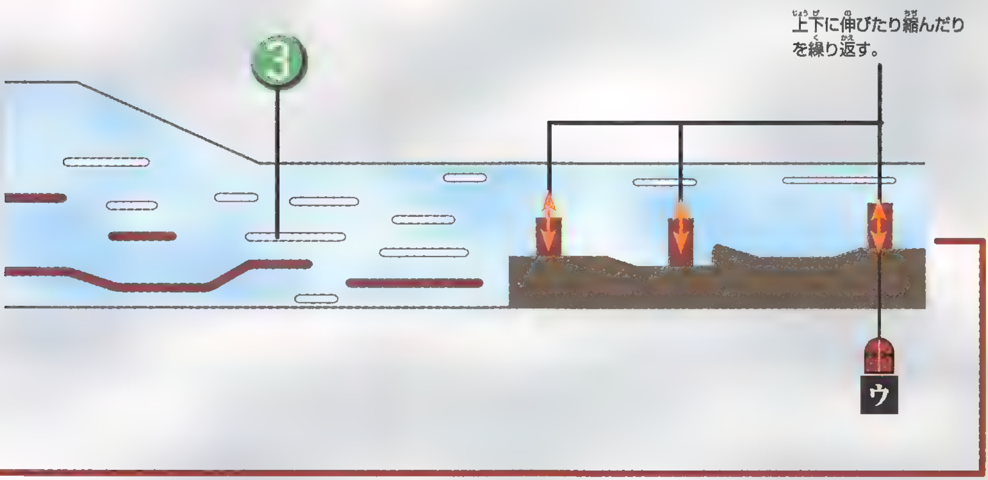
↑動くものと停止しているものがいる。

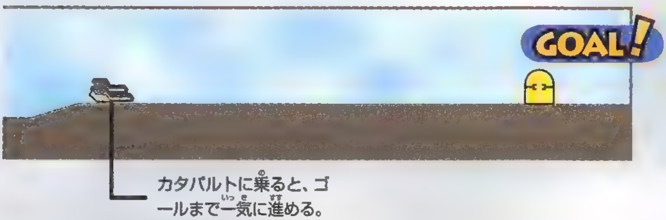
4 急いで上へ向かおう

ジャンプし、雲の足場を伝って上をめざそう。下から画面が迫ってくるので、着地したら早めに次の足場へジャンプしよう。



↑上の足場に上ると、アイテムボックスが出現。







5 ゴール直前の乱闘戦

プリムをはじめとする敵が多数出現する。1体ずつ集中攻撃して着実に倒そう。後半に現れるデスポッドは、早めに倒したい。



ブーメランプリムの攻撃は、ジャンプで回避。

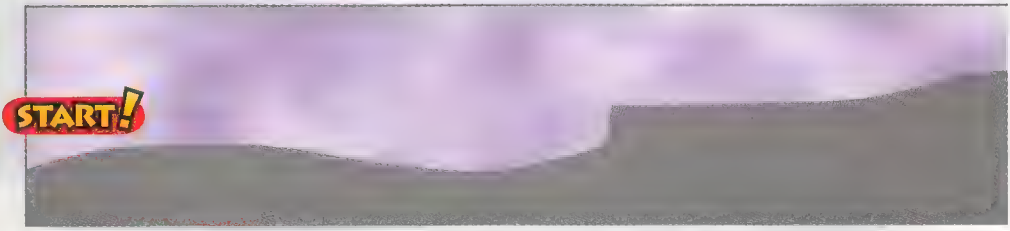
雲海



? ×0　×0

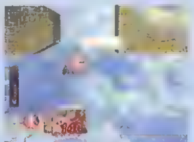
STEP 1　ストック×1　or

空中スタジアムの結果で変化する。

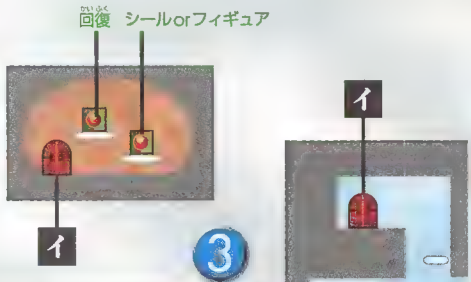


3 ブロックは壊さずにおく

ブロックに乗って部屋の上へ。足場の上にある扉から、アイテムボックスのある部屋へ進める。ブロックは極力壊さないでおこう。



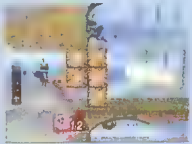
↑ジャンプのあと、空中で再度飛び上がろう。





① ブロックを壊して先へ進もう

行く手をふさぐブロックを攻撃して壊す。先へ進むとプリムやガルサンダーが襲ってくるので、足場に上って攻撃を回避しよう。



⬆敵を先に倒し、じゃまされるのを防ごう。



② タフなタウタウを倒そう

眠っているタウタウを攻撃すると突進してくる。耐久力が高いが動きは遅い。スマッシュ攻撃などでダメージを与えよう。



⬅パッチを先に倒してから、タウタウと戦おう。

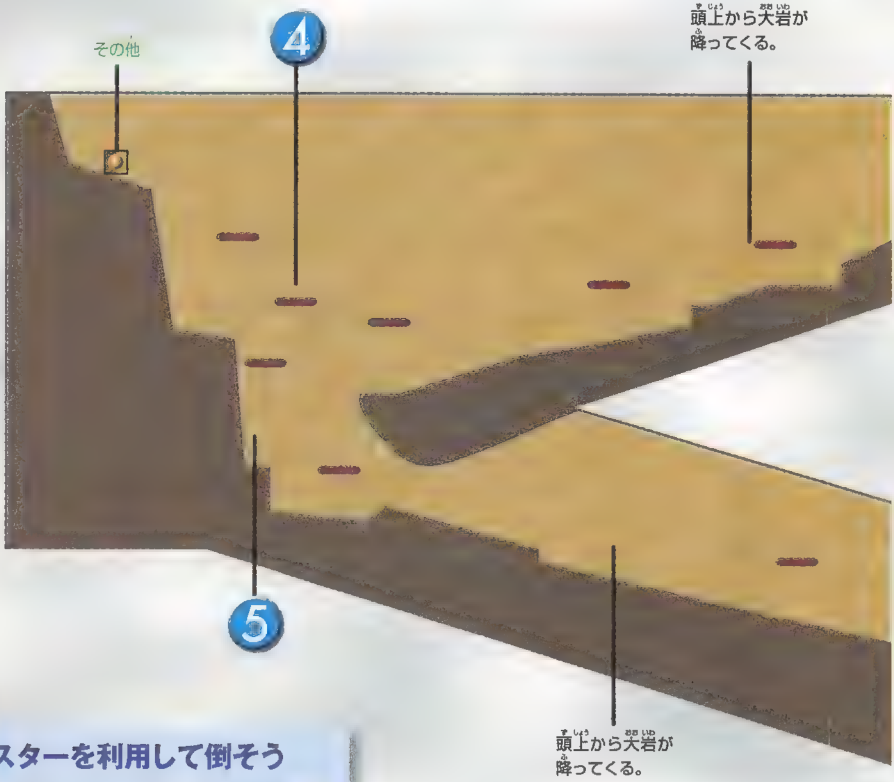
4 アイテムボックスを取ろう

左上の足場にあるアイテムボックスを取るために、ジャンプで足場を渡る。ブーメランプリムのいる左端の足場からジャンプ。



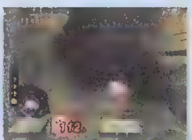
↑ガルサンターが遠くにいる間に、飛び移ろう。



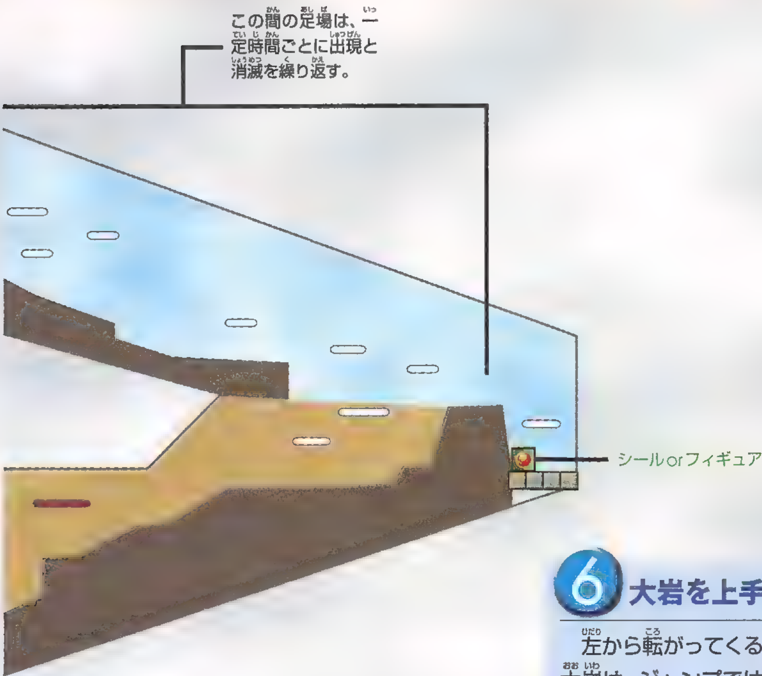


5 スターを利用して倒そう

左上の足場にあるアイテムボックスには、スターが入っている。これを取ったらすぐに下へ降り、無敵状態で敵と戦おう。

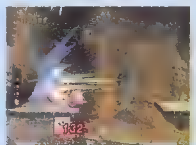


↑下に降りたら、ジェネレーターを先に壊そう。

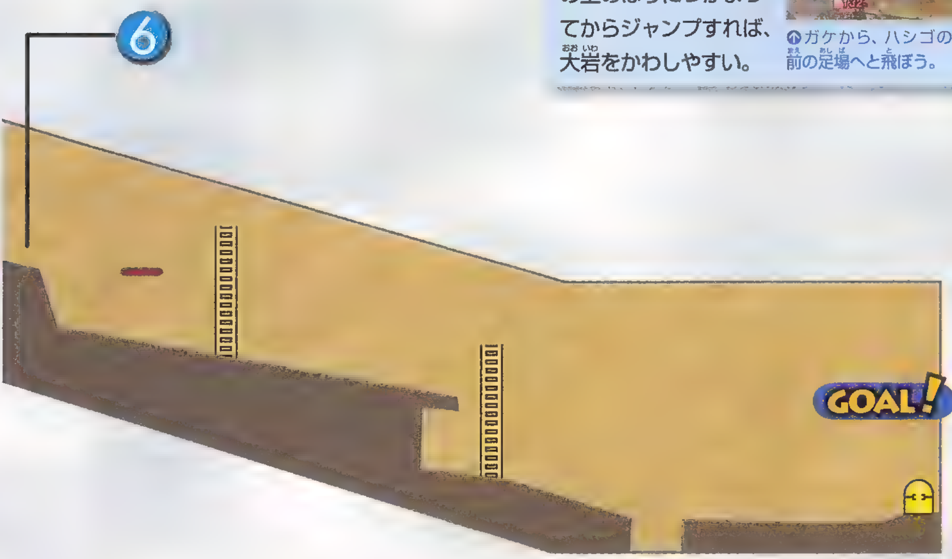


6 大岩を上手にかわそう

左から転がってくる大岩は、ジャンプでは回避しにくい。ハシゴの上のほうにつかまってからジャンプすれば、大岩をかわしやすい。



↑ガケから、ハシゴの手前の足場へと飛ぼう。



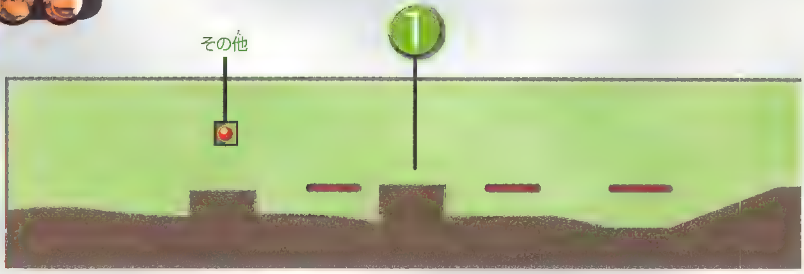
ジャングル



? ×1　×2

STEP 1 ストック×3

START!





1 ノコノコを利用して進む

ノコノコを攻撃してこうらの状態にしたら、それを投げて敵にぶつけよう。壁にぶつかるとはね返るので、回避するのを忘れずに。



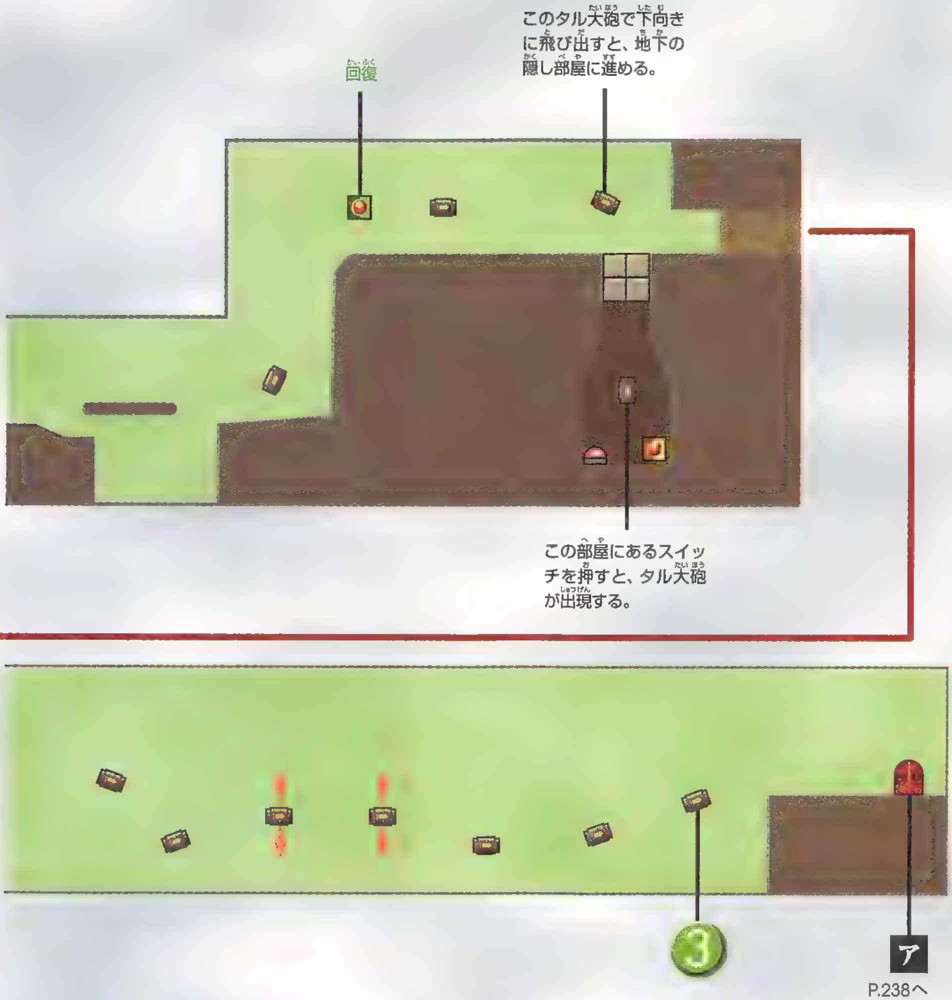
↑時間がたつとノコノコはもとに戻るので注意。

2 タル大砲から飛び出そう

タル大砲を連続して使って移動。上下するタル大砲では、次のタル大砲と同じ高さまで上がったところを狙って飛び出そう。



↑パタパタにぶつかっても、方向は変わらない。



3 発射のタイミングに注意

右端のタル大砲は上下に向きを変えるので、飛び出す方向を誤ると下に落ちる。タル大砲が前方の地面より上にあるときを狙おう。



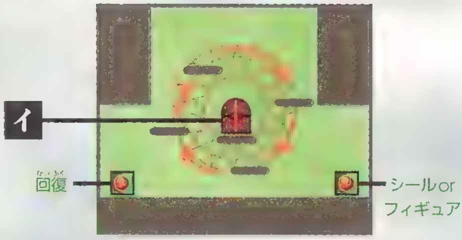
↑移動後は、ガケから落ちないように進もう。

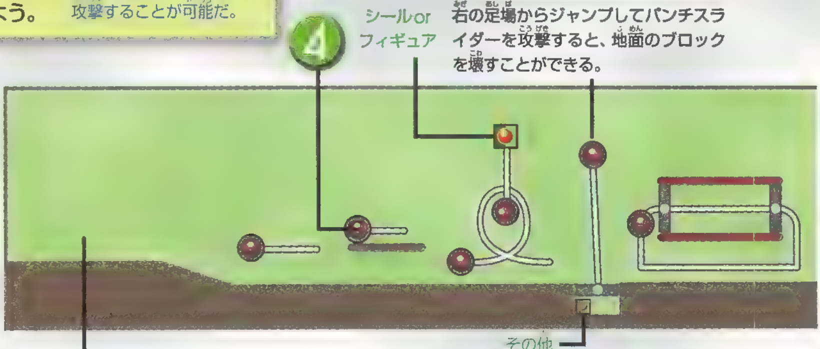
4 パンチスライダーで敵を倒す

パンチスライダーを使えば近くの障害物や敵を排除可能。レール上に敵が来たら、パンチスライダーを攻撃して一網打尽にしよう。

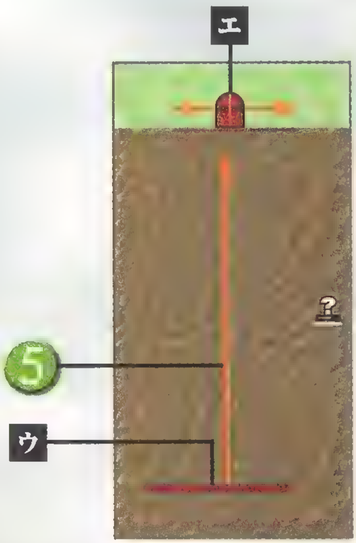


⬆敵に接近しなくても、攻撃することが可能だ。









5 追尾するキラーを避けて進む

上昇する足場で進み、左右から飛んでくるキラーをかわす。後半に出現するキラーは、こちらを追尾してくるので回避し続けよう。



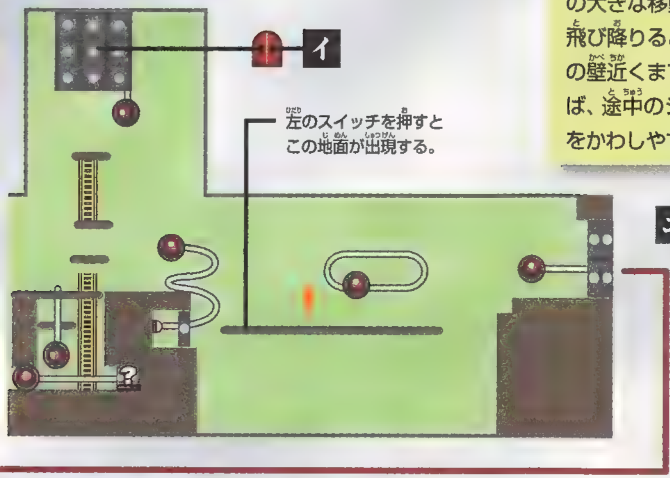
⬆キラーを誘導し、足場にぶつけてもよい。

⑥ 落ちる際のコースどりに注意

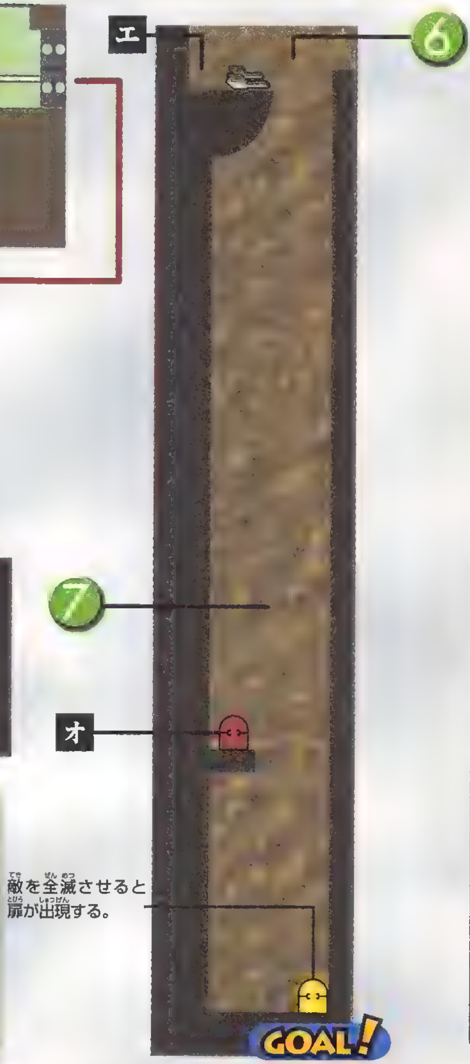
落ちている間は横への大きな移動が難しい。飛び降りるときに右端の壁近くまで移動すれば、途中のジャキールをかわしやすい。

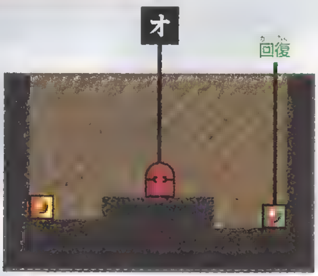


⬆直前では回避が困難なので、最初から右へ。









⑦ 隠し部屋でオレンジボックスを入手

斜めに4つ並んだジャキールを右へ回避したら、すぐに左へ。左端の足場の扉から、オレンジボックスのある部屋へと進める。

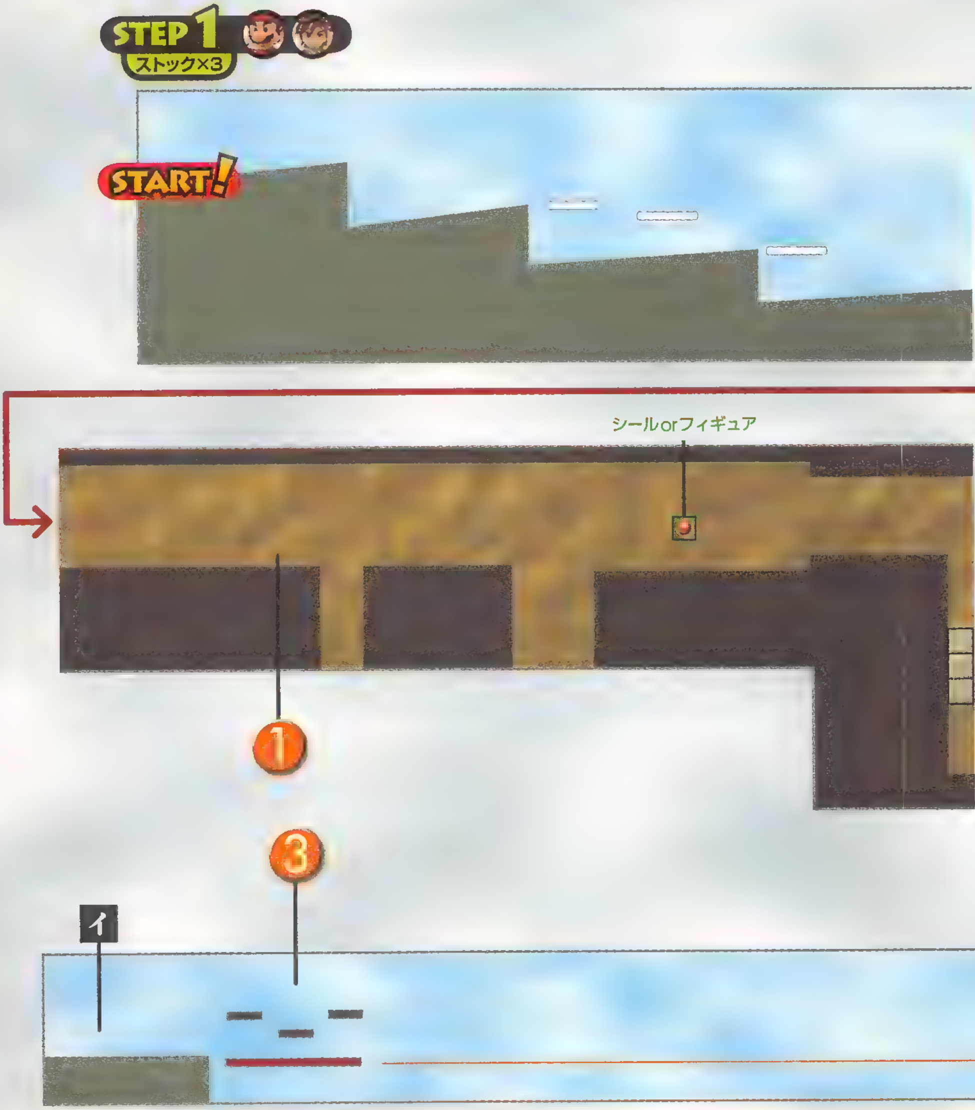


⬆この位置あたりから、左へ移動を始めよう。

平地

?×1 ×0





1 後方から迫ってくる壁

後ろから壁がどんどん迫る。壁に押されると操作しにくいので、行く手を阻む敵は無視し、ここは先へと進んでいこう。



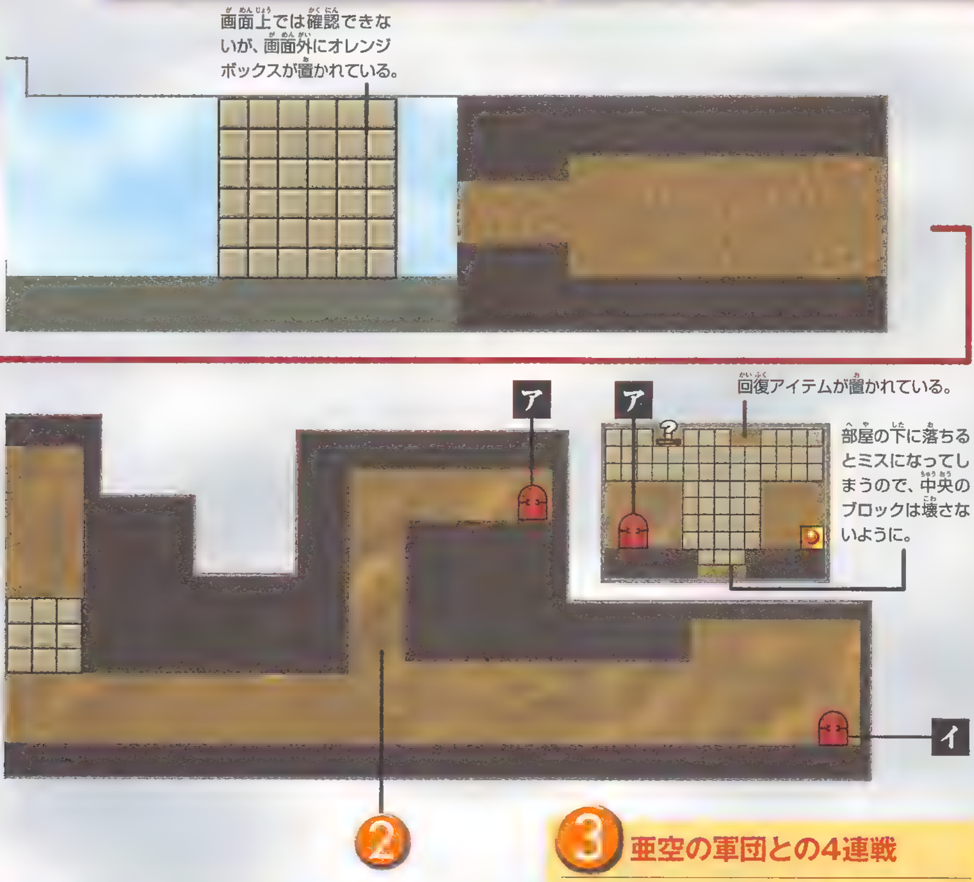
↑下に落ちないように、早めにジャンプする。

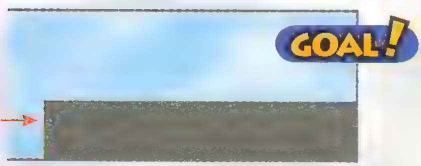
2 ピットの上必殺ワザで上へ

隠し部屋へ進みたいときは、ピットの上必殺ワザを使おう。難易度は高いが、壁ジャンプと上必殺ワザを使っても進むことができる。



↑右側の壁に沿って飛べば、うまく上れるはず。





3 亜空の軍団との4連戦

敵の集団が4回連続して襲ってくる。一直線に並んだ敵を横スマッシュ攻撃したり、ふっとばしたりして、まとめて敵を倒そう。

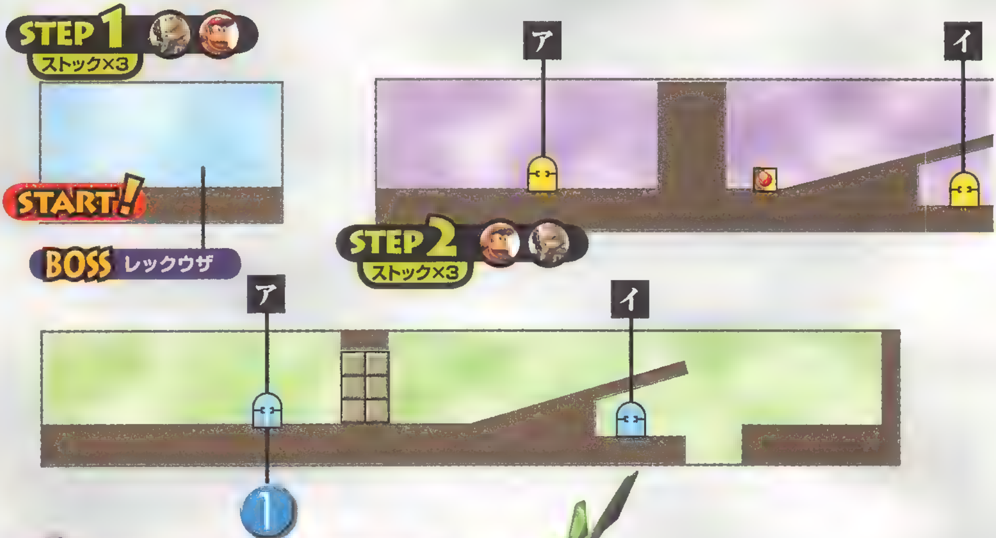


↑あぶなくなったら、足場に上って敵を分散。

湖

ITEM ？×0　×3







BOSS レックウザ戦

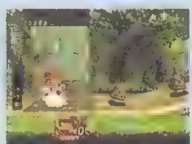
ボスのレックウザは、巨体による強力な体当たりと、画面外に出てからの突進を得意としている。地中から地上に飛び出してくるときは、その直前に地面が盛り上がるのでよく見て回避しよう。横から突進してくる場合は、ジャンプや緊急回避でしのぐ方法が有効。また、光弾を放ってきたときには、緊急回避で避けるのがおすすめだ。



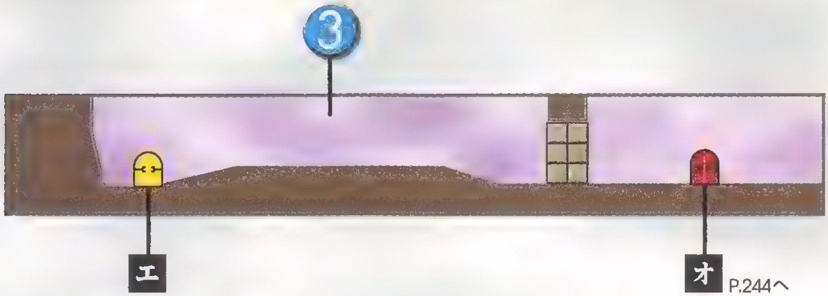
↑[illegible]

1 2つの世界を行き来しよう

最初に訪れる場所では、障害物が行く手を阻んで進めない。扉に入って裏ステージに移動し、正面のブロックを壊して進もう。



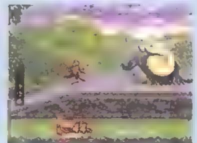
↑扉でステージを行き来し、進める場所を探す。



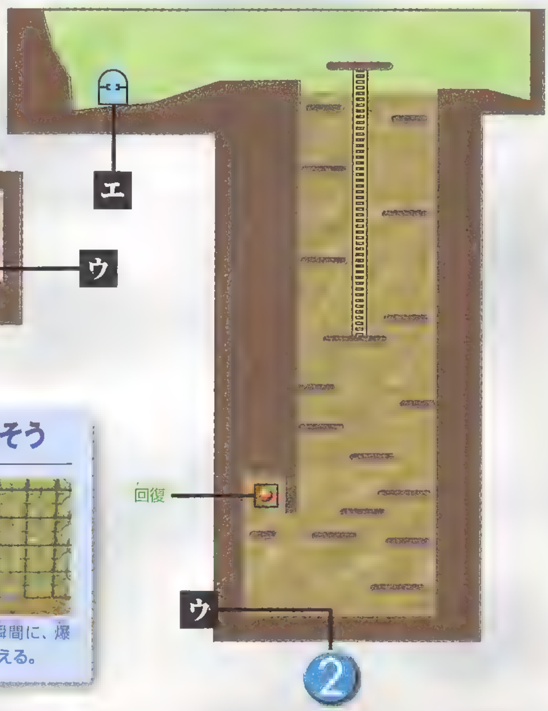


3 タウタウは無視して進む

タウタウが道をふさいでいるが、ジャンプすれば飛び越えられる。不要なダメージを受けたくない場合は、戦闘を避けて進もう。

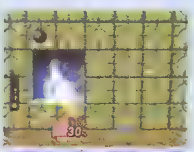


↑攻撃しなければ、タウタウは襲ってこない。

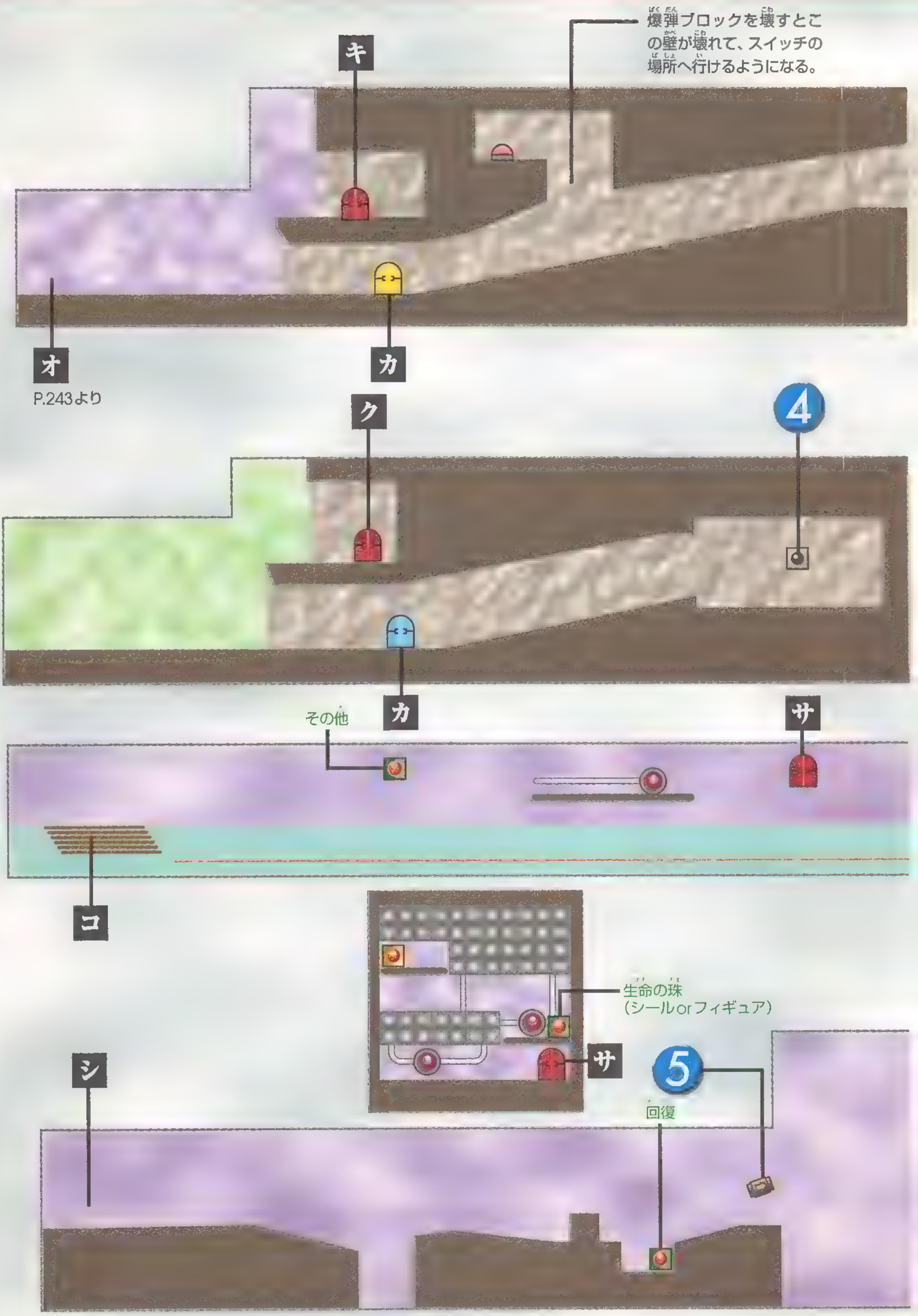


2 頭上の爆弾ブロックを壊そう

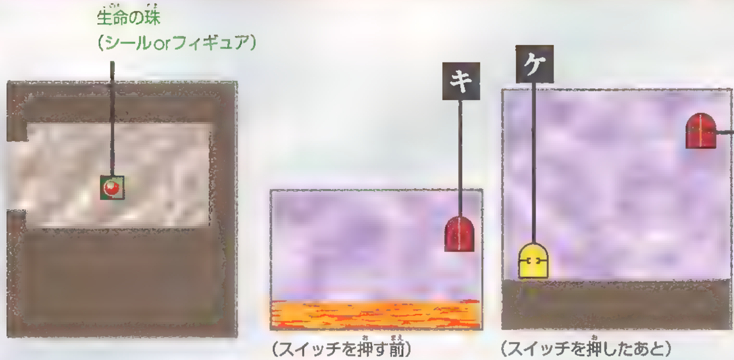
真っ暗な部屋に出たら、左側へ移動して上にある爆弾ブロックを破壊しよう。周囲のブロックが壊れ、上へ進むことができる。

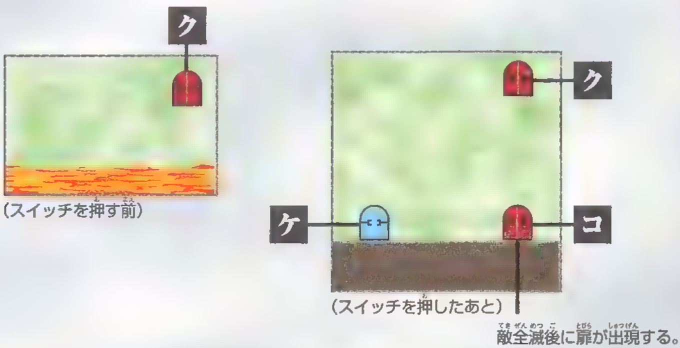


↑扉から出た瞬間に、爆弾ブロックが見える。



爆弾ブロックを壊すとこの壁が壊れて、スイッチの場所へ行けるようになる。
キ
オ
P.243より
カ
ク
4
カ
その他
サ
コ
生命の珠
(シールorフィギュア)
サ
シ
5
回復



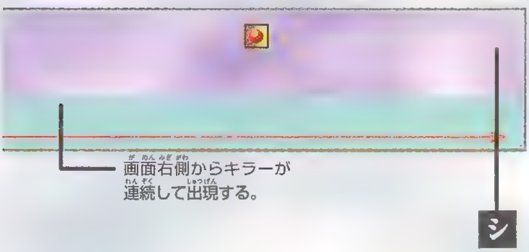


4 爆弾ブロックを壊してスイッチのもとへ

表の世界でアイテムボックスを取り、裏の世界にある爆弾ブロックを壊す。その後表の世界に戻り、通路の上のスイッチを押そう。



⬆デカクリボーたちを倒すと、爆弾ブロックが現れる。



5 タル大砲でクッパのところへ

タル大砲に入るとキャラクターが撃ち出される。空中を自動的に移動し、下の石を破壊しながらボスの待つ部屋へと進もう。



⬆タル大砲に入る前に、アイテムを取ろう。



6 クッパ戦

動きは鈍いが高い攻撃力を持っている。重くてふっとばしにくいので、上方向でなく横方向へのふっとばしで攻撃するとよい。

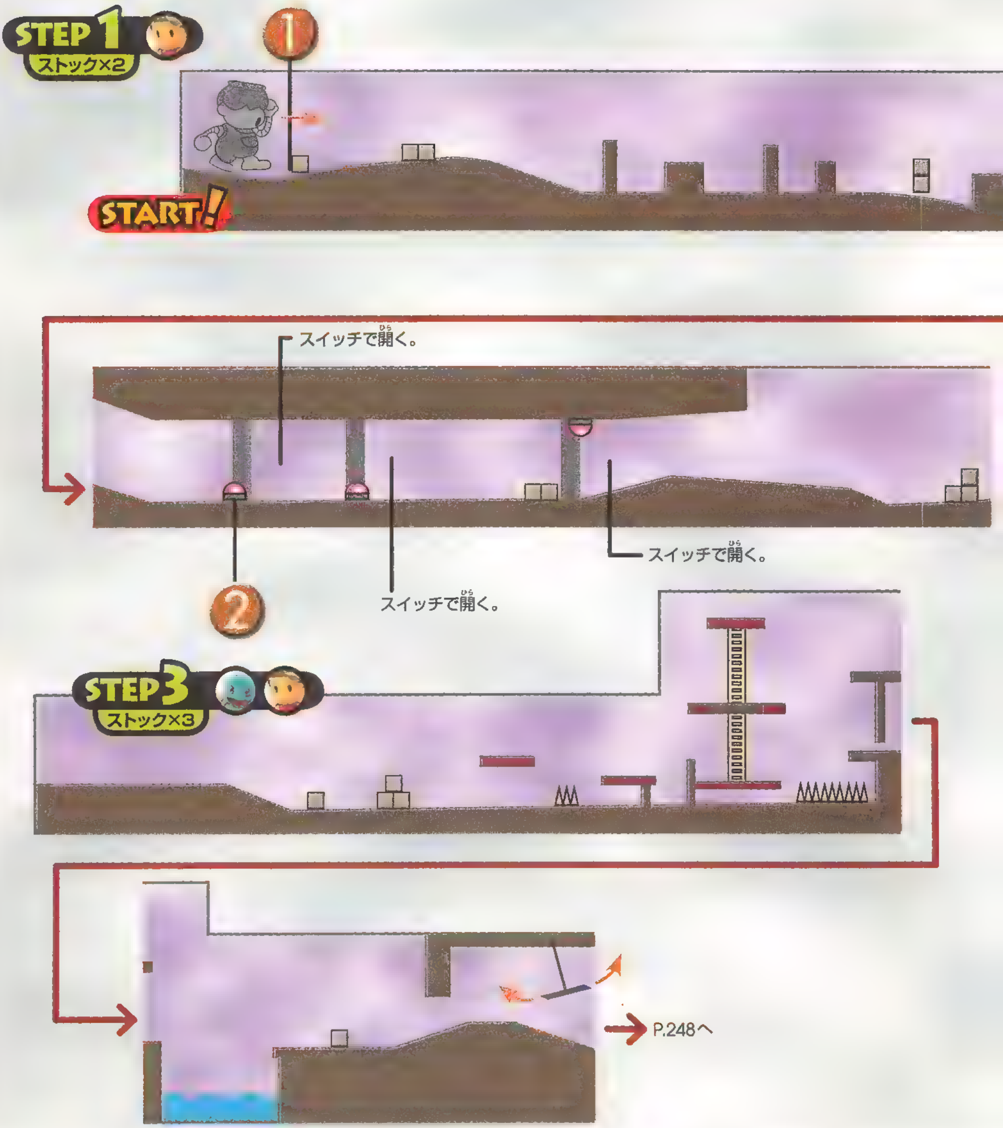


⬆攻撃力が高く、ふっとばし力も強い。

荒廃した動物園

ITEM ? ×0 ×2





① キングのぞうを振りきろう

背後からキングのぞうが追いかけてくる。攻撃がきかないうえにぶつかると大ダメージを受けるので、追いつかれないように走ろう。



他の[illegible]には、なるべく無視して先へ進もう

② すばやくスイッチを押そう

スイッチを押すとシャッターが上がり、先へ進める。もたもたしているとキングのぞうに追いつかれるので、すばやく押すこと。



[illegible]道具でスイッチを[illegible]とう





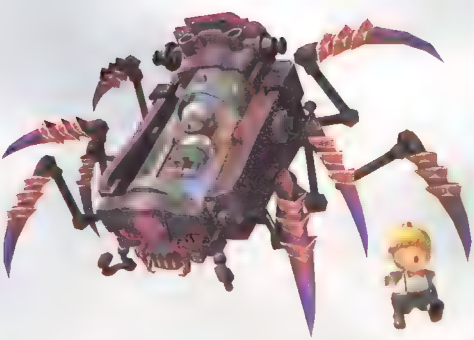
水没したキングのぞうが再度出現して、追いかけてくる。

STEP2へ

STEP 2 ストック×3

BOSS ポーキー戦





BOSS ポーキー戦

脚部に接近すると、連続してダメージを受けてしまう。そのため、接近戦に持ちこむよりリーチの長い攻撃をメインとし、敵から離れた位置での戦いを心がけるとよい。



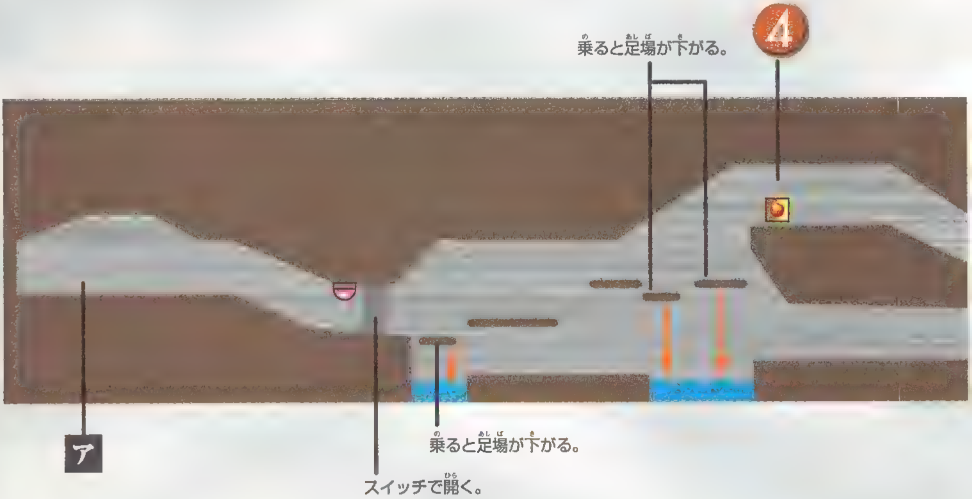
[illegible]



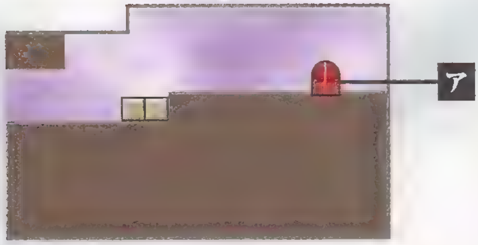
[illegible]サは、遠距離からも攻撃可能。

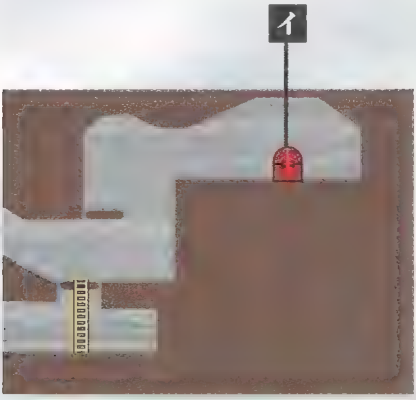
P.246より







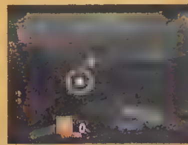






3 振り子運動する足場を渡って進む

振り子運動している2つの足場では、それぞれが近づいたタイミングでジャンプ。空中ジャンプも駆使すれば楽に届くはずだ。



⬆落下はミスにならない再度挑戦すればよい。

4 上のオレンジボックスを取ろう

空中の足場に乗ると足場が下がるので、着地したらすぐに右上にある次の足場へと飛び移る。その先で、オレンジボックスを取れる。



⬆上まで来たら、最初にガルサンダーを倒そう。

5 フロウスには近づくな！

フロウスの雄叫びを上げる攻撃のダメージは大きく、あっという間にピンチに陥る。できるだけ距離をおいて戦うようにしよう。



⬆ふっとばし力も強いので、極力回避したい。

戦場の砦

ITEM ? ×1 ×2



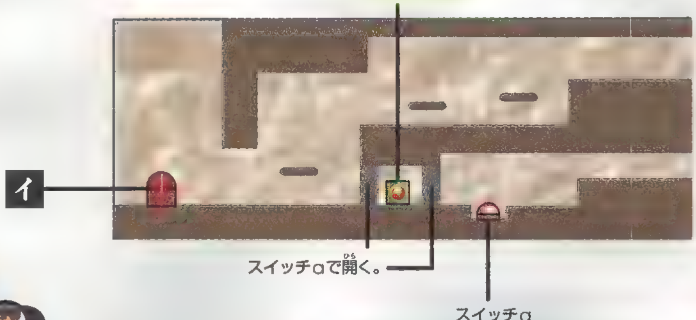
1 下にはアイテムボックスが

下の道のジャキールをかわすのは難しいが、奥にアイテムボックスがある。体力が少ない場合は上の道を選び、敵を無視して進もう。



↑しゃがんでジャキールを避け、スイッチを押す。







P.253へ



② スイッチは通常必殺ワザで押す

シャッターの向こう側にあるスイッチは、通常必殺ワザで押すことができる。壁際に立ち、リーチの長い攻撃を繰り出そう。



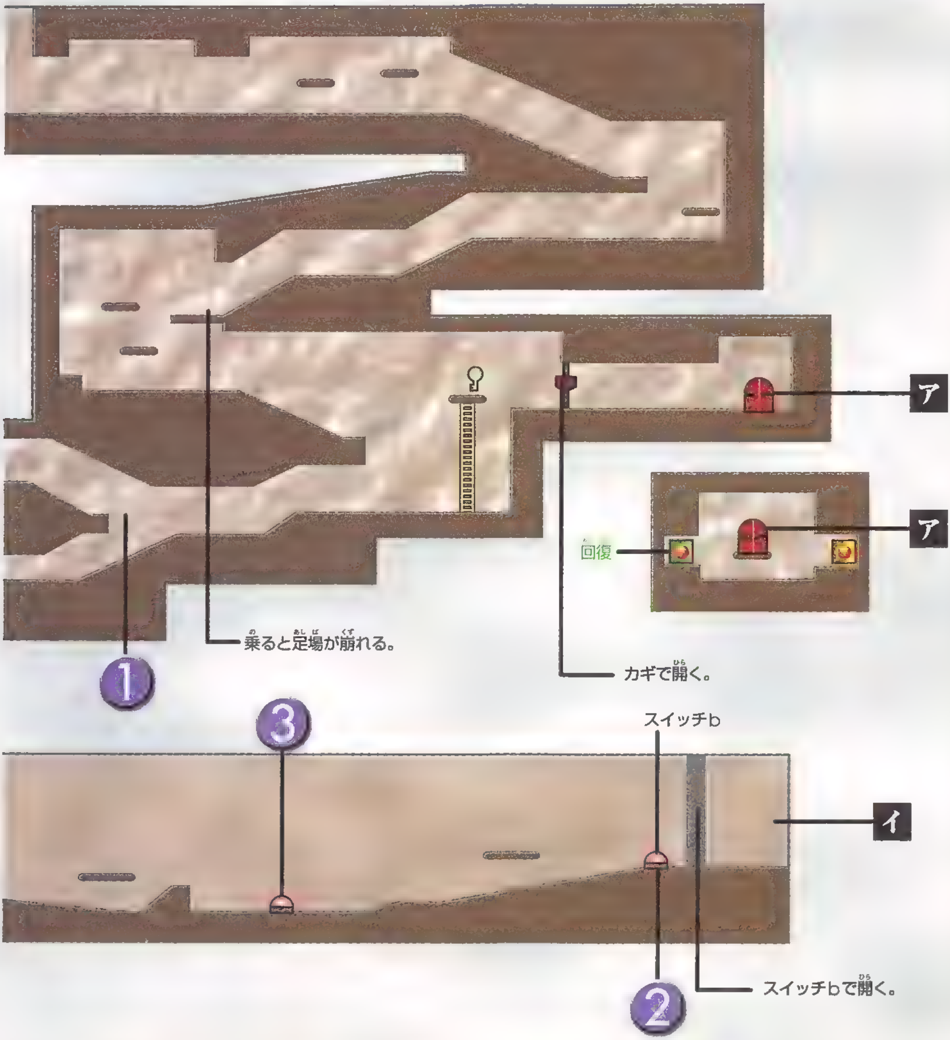
⇧横必殺ワザを出すことでも、スイッチは押せる。

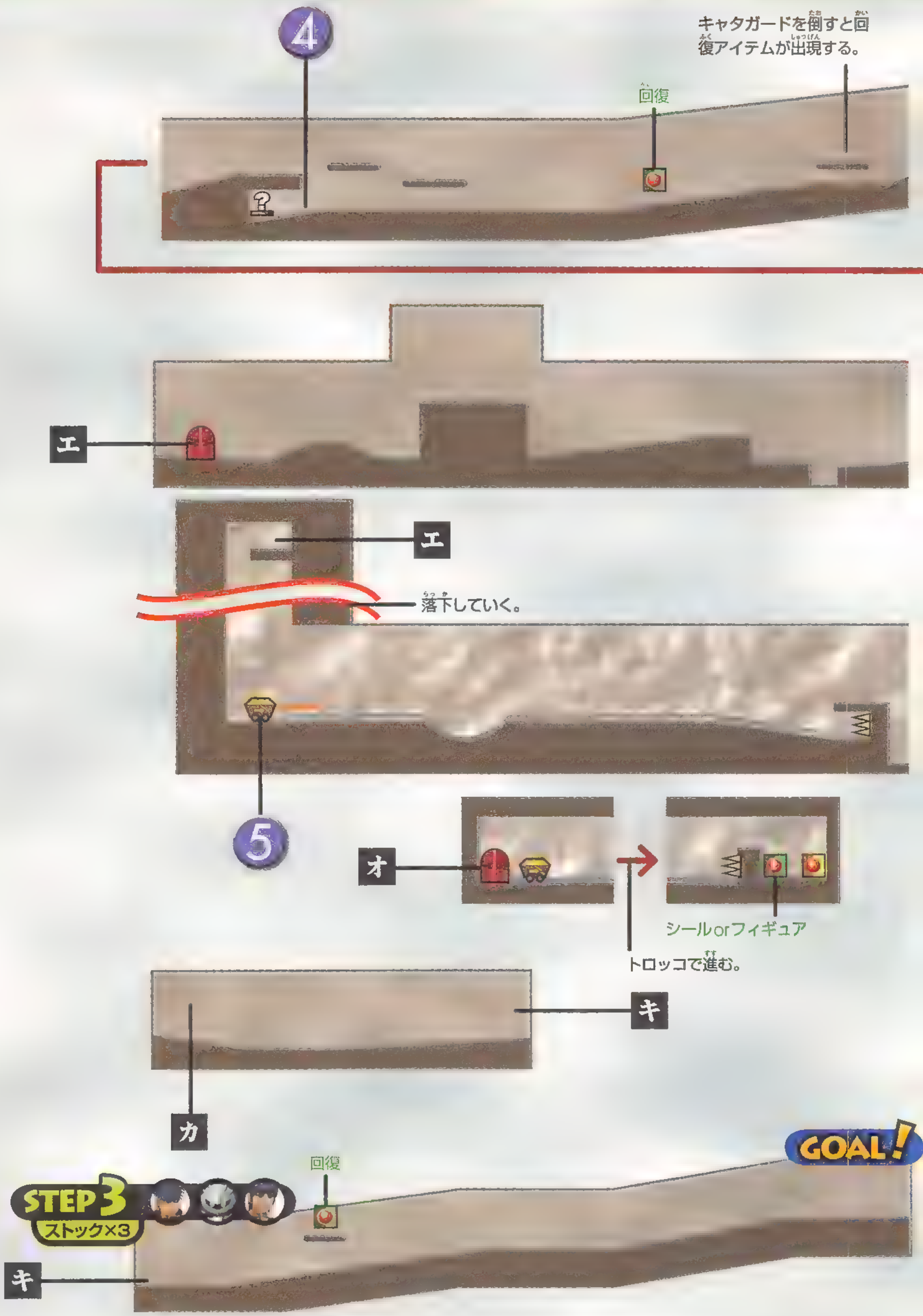
③ 敵が出てくるスイッチ

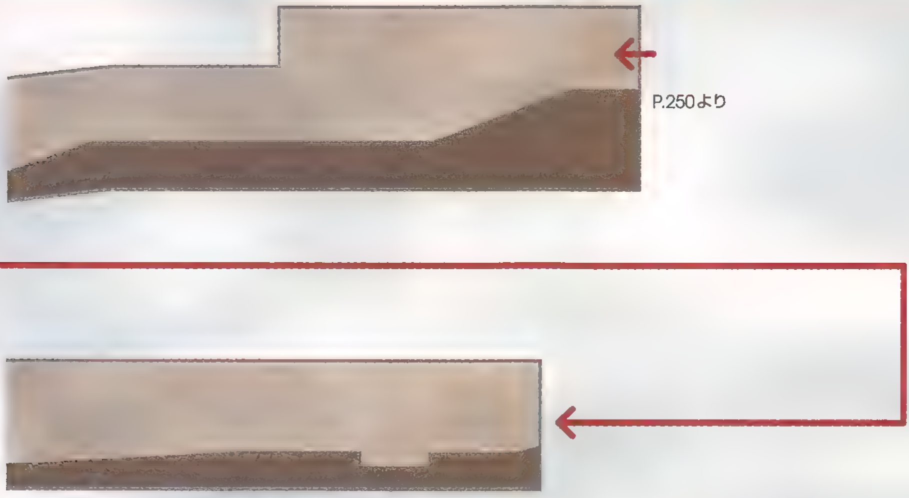
地面に置かれているスイッチを押すと、上空から敵が降りてくる。体力に余裕がない場合は、押さずに素通りしておこう。

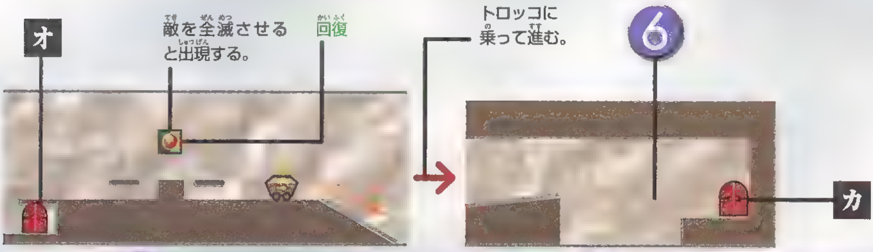


⇧ローダへの攻撃をスイッチに当てないように。




4
キャタガードを倒すと回復アイテムが出現する。
回復
エ
エ
落下していく。
5
オ
トロッコで進む。
シールorフィギュア
キ
カ
回復
STEP3
ストック×3
キ
GOAL!





4 フィギュアを取ろう

突出した足場の奥のスペースに、フィギュアがある。強制的に画面が進むので、回収したらすぐにジャンプして進もう。



⇧足場の下のほうにフィギュアがある。

5 トロッコで敵や罠を突破

トロッコに触れると自動的にキャラクターを乗せて走り出し、壁にぶつかるまで止まらない。脱出するときはジャンプを使おう。



⇧壁にぶつかったトロッコは、使用できない。

6 「！」を見たらすぐに脱出！

トロッコのレールがとぎれている場合、前方に「！」マークが出現する。トロッコが落ちる前に、ジャンプで脱出しよう。

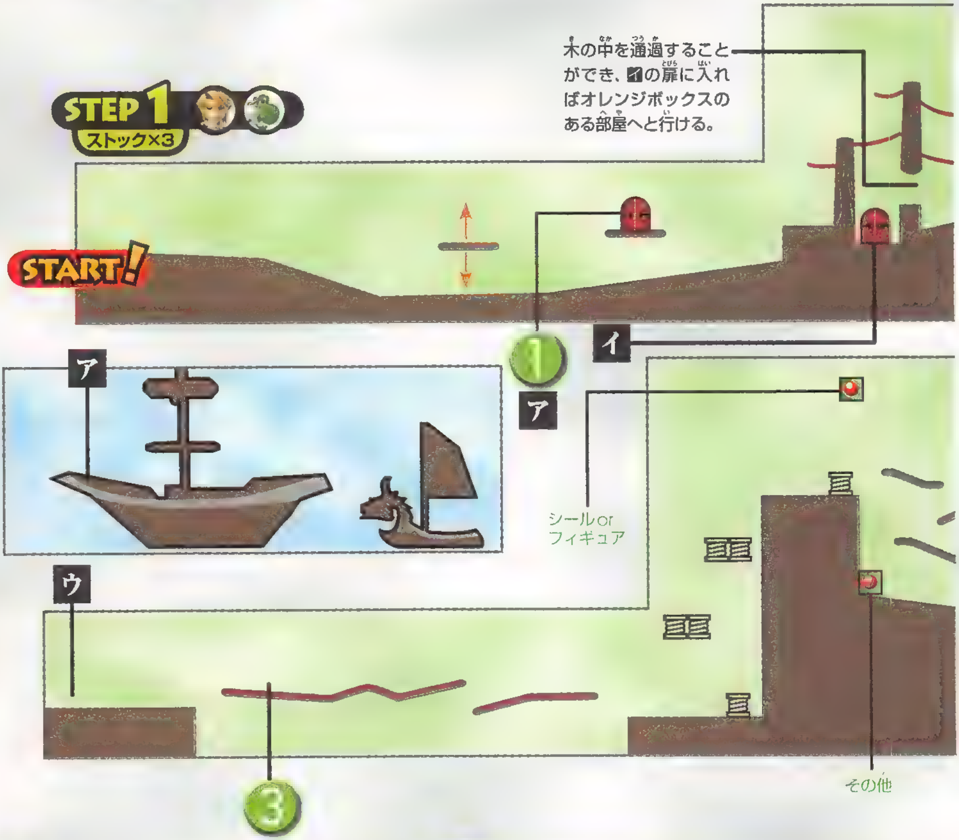


⇧脱出後は、次のトロッコに乗って先へ進む。

森

ITEM ? ×0 ×2





2 中央の足場で戦おう

ブーメランプリムとコッコンが多数襲ってくる。周囲の上下する足場より中央の足場で戦うほうが、下に落ちる危険性が低い。



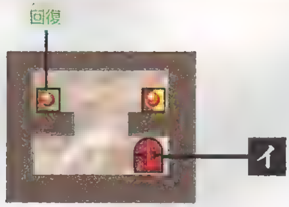
ピンチのときは、右側の足場へ退避しよう。

3 ファウロンは早めに攻撃しよう

空中を飛び回るファウロンに正面からぶつかると、ダメージを受ける。ジャンプをし、上空にいるファウロンを倒しておこう。



ファウロンの上に乗れば、足場がわりになる。



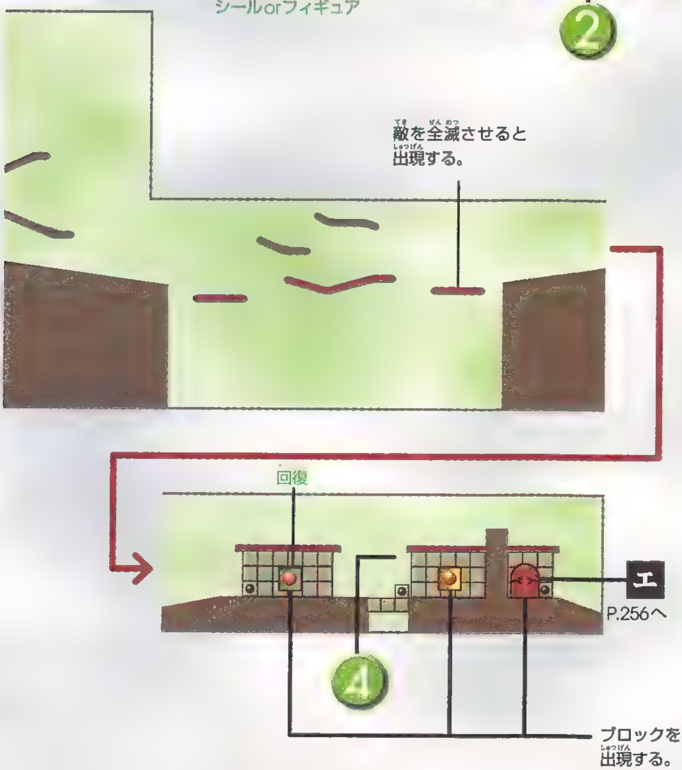
① ゲームクリア後は扉が出現

「亜空の使者」をクリアした後にこの場所を訪れると、扉が出現していて、トゥーンリンクのもとへ行ける。クリア後に訪れよう。



⬆出現した扉からトゥーンリンクの場所へ。



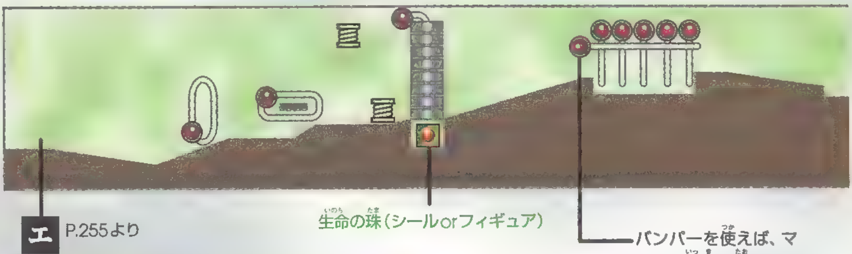


④ 爆弾ブロックは極力壊すこと

爆弾ブロックを壊すと周囲のブロックが壊れ、アイテムボックスやオレンジボックスが出現する。攻撃して壊してみよう。



⬆爆弾ブロック破壊後に下に落ちても心配ない。

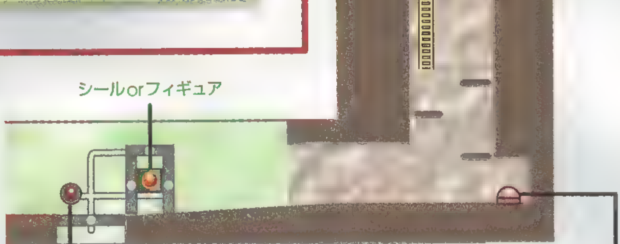


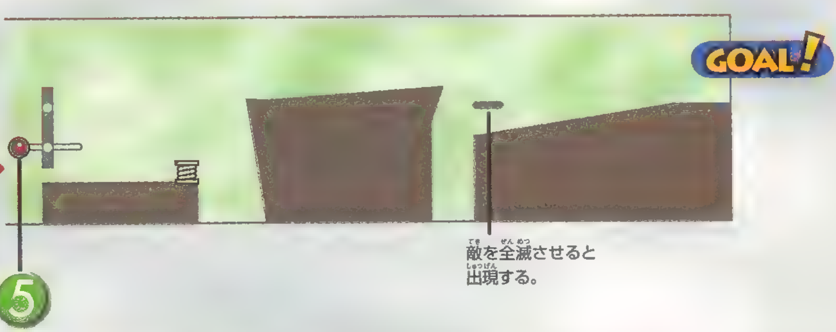
5 バンパーは飛び道具で攻撃

バンパーが空中にあり、ジャンプして直接攻撃を当てようとすると下に落ちる危険性が高い。飛び道具などで攻撃しよう。



↑テクニックに自信があれば、直接攻撃もよい。



COLUMN
クリア後に仲間にできるキャラクター

「亜空の使者」クリア後に特定のステージを訪れると、新たに扉が設置されている場所がある。この扉は、新たなキャラクターを仲間に加えるためのものだ。扉に入ると新しいキャラクターが出現するムービーが流れ、そのキャラクターと1対1で対戦することになる。対戦時は、プレイヤーか相手のどちらかが撃墜されるとゲームセット。相手に勝つとステージクリアとなり、そのキャラクターを仲間にすることができる。相手に負けた場合もステージクリアにはなるが、そのキャラクターが仲間になることはない。再度同じ場所へ行って挑戦しよう。

トゥーンリンク　Toonlink

出現マップ：森（→P.254）

「森」で仲間にすることができる。ステージ序盤で、亜空軍との強制戦闘のある場所の、少し先に出現する扉に入ると戦うことができる。戦闘を行う場所は狭く、ステージの左側が開けているので、左側にふっとばすことを心がけるとよい。



⬆コッコンがいる足場に扉が出現している。プチュルスに遭遇したら、少し引き返すとよい。





ウルフ　Wolf

出現マップ：遺跡（→P.274）

「遺跡」で仲間にすることができる。ステージ中盤で、強制スクロールで下降する場所の先に出現している扉に入ると、戦うことができる。ステージはスターフォックスの戦闘機の上で、あまり広くない。ガードや緊急回避で攻撃を避けていこう。

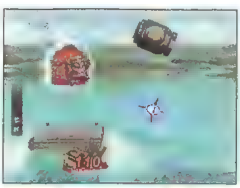


⬆左右からトゲが迫ってくる強制スクロールが終わったあと、下に落下すると左側に扉がある。

プリン　Purin

出現マップ：湿地（→P.285）

「湿地」で仲間にすることができる。ステージ後半のタル大砲を乗り継ぐ場面で、途中の足場に新たに扉が出現している。戦闘を行うステージは障害物のない開けた場所で、純粋な戦いのテクニックがものをいう。腕を磨いてから挑戦するとよい。



⬆扉を通りすぎると、泳いで戻るのは困難。赤い扉を見たら、タル大砲に入るのをやめよう



研究施設



? ×0　×2



1 寄り道してオレンジボックスを取る

エレベーターで1階ぶんだけ上り、通路の右端へと進んでいこう。その先では、オレンジボックスを取ることができる。



⬆敵の集団を全滅させてから回収しよう。

2 ロボットの大群は無視してもOK

部屋に入ると、敵のロボットが大勢襲ってくる。天井が低く自由に動きにくいので、これらは無視して進んでもかまわない。



⬆ロボットたちの間を抜け、次の扉へ向かおう。

3 矢印に従って右下の通路から進む

右方向と右下方向の矢印が出ているが、最初は右下のハシゴを使って進み、扉に入る。その先の上層にあるスイッチをめざそう。



⬆他の扉からは、まだ先へ進むことができない。

4 ダメージがたまったらアイテムを

STEP2は部屋全体が大きく、敵との戦闘も多い。ダメージがたまってきたら、部屋の上にあるアイテムボックスを取ろう。



⬆遠距離攻撃などで、ブロックを壊して進もう。

STEP 2 ストック×3



5



エ P.259へ

6

オ P.259へ



このマップは、部屋の奥に出現するスイッチを押したあとのものを示している。

回復

キ



カ P.259へ

回復



キ

7 紫の足場は乗ると下降する

高い壁を越えるには、紫の足場を利用する必要がある。この足場に乗ると下降するので、着地したらすぐにジャンプしよう。



⇧紫の足場から飛び、ガケつかまりで上ろう。

直前にあるカタパルトを使えば、オレンジボックスにたどり着ける。



5 カギを集めてスイッチを押す

落ちているカギを拾い、扉のロックを解除しながら進む。左奥のスイッチを押したらもとの部屋に戻り、右側の扉に入ろう。



↑デスポッドを倒し、向こう側のカギを取ろう。

6 機雷を避けて進もう

動く足場に乗りながら、上下左右に移動する機雷をジャンプやしゃがみでかわそう。右端に着いたら、敵を倒してスイッチを押す。



↑ゼロスーツサムスのしゃがみ歩きも重宝する。





湖畔

ITEM ? ×0 ×4



STEP 1 ストック×1

空中スタジアムの結果で変化する。

STEP 2 ストック×0

空中スタジアムの結果で変化し、1キャラクターのみ選択可能。

START!



敵を倒すと自動的にSTEP2へ。



敵を倒すと自動的にSTEP3へ。

2 1

STEP 3 ストック×3

5キャラクター中4キャラクターを選択可能。

その他



ア





アドベンチャーモード●湖畔

1 ここまでの進み方で敵が異なる

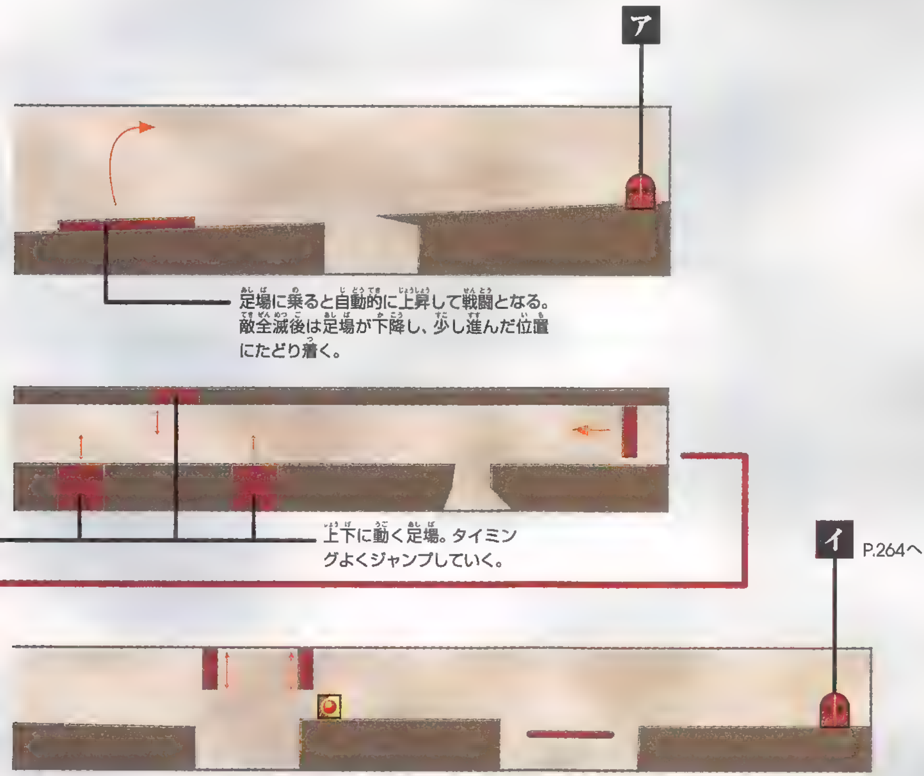
「空中スタジアム」(P.226)のボスパックン戦でピーチを先に救出した場合、ここではニセピーチと戦うことになる。ゼルダを先に救出した場合は、ニセゼルダとの戦いになる。



2 STEP2 での相手はどちら？

2対2で戦う2戦目も同様に敵が変わる。ピーチを救出した場合はマリオとピットを相手に戦い、ゼルダを救出した場合はリンクとヨッシーが相手となる。

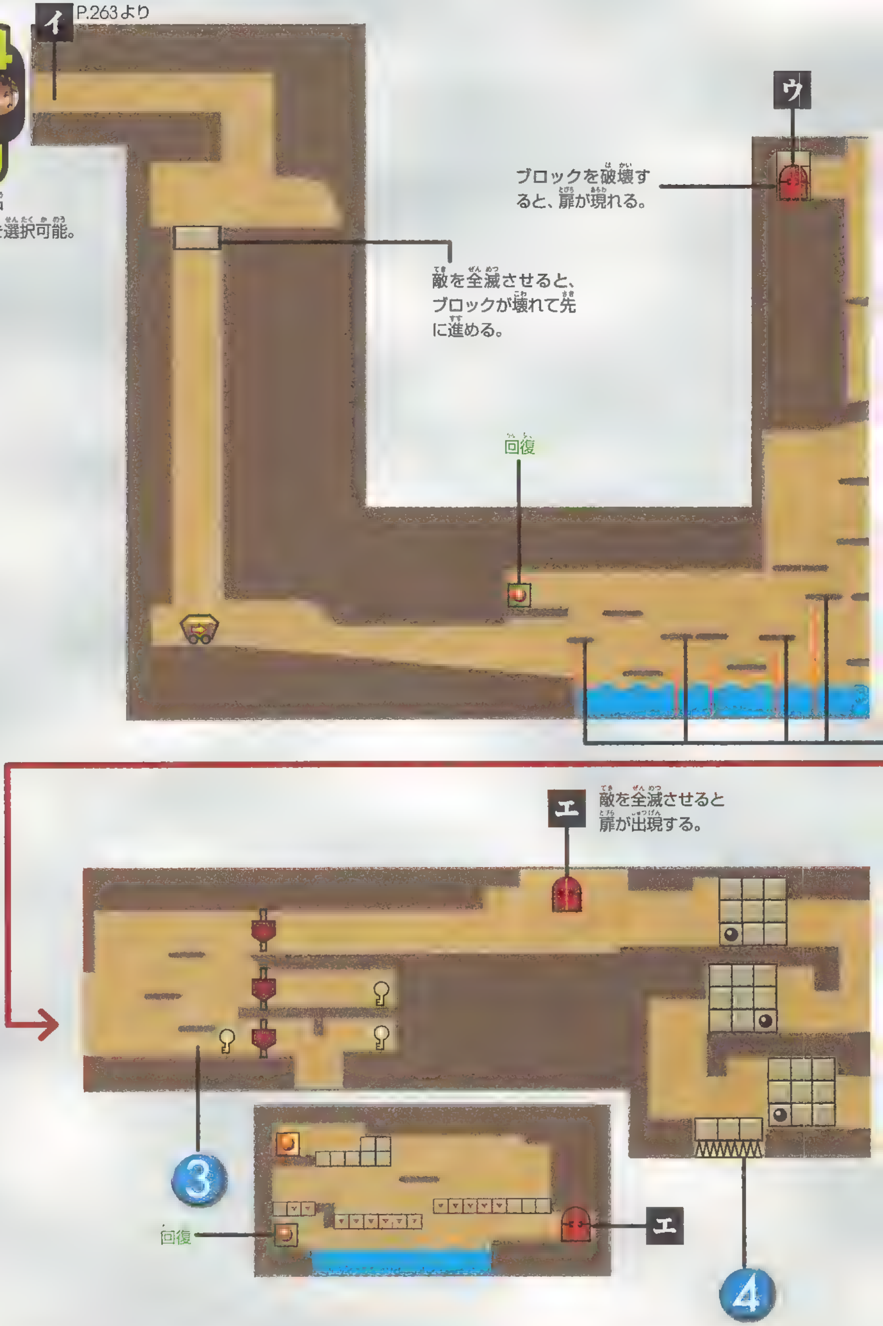




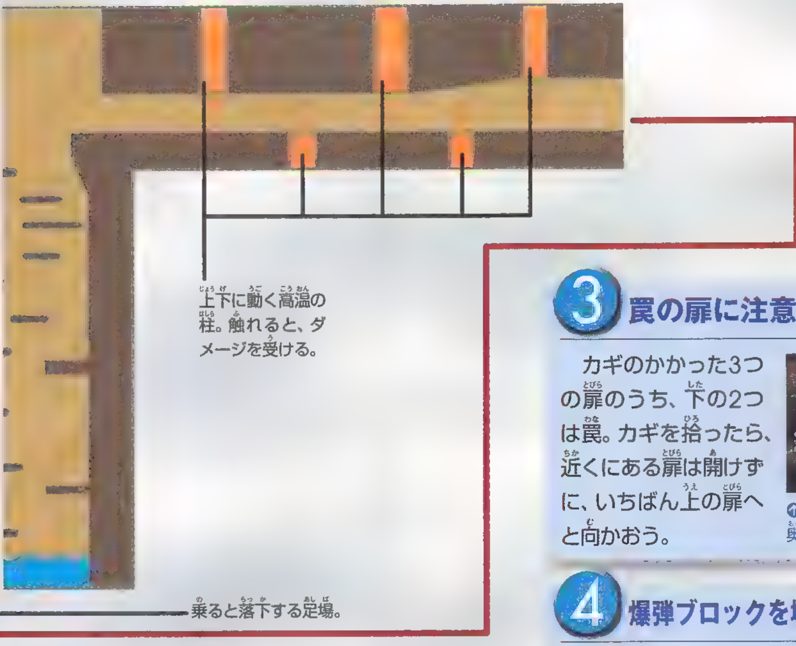
STEP 4

ストック×3

5キャラクター中4キャラクターを選択可能。







3 罠の扉に注意しよう

カギのかかった3つの扉のうち、下の2つは罠。カギを拾ったら、近くにある扉は開けずに、いちばん上の扉へと向かおう。



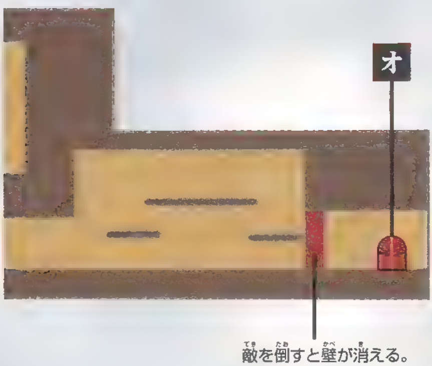
↑他の扉を開けた場合は、奥のカギを回収しよう。

4 爆弾ブロックを壊してジャンプ

正面の爆弾ブロックを壊すと、足下のブロックもそのすぐあとに壊れる。下のトゲに落ちないように、破壊後はすぐにジャンプ。



↑爆弾ブロックに十分に接近してから破壊。



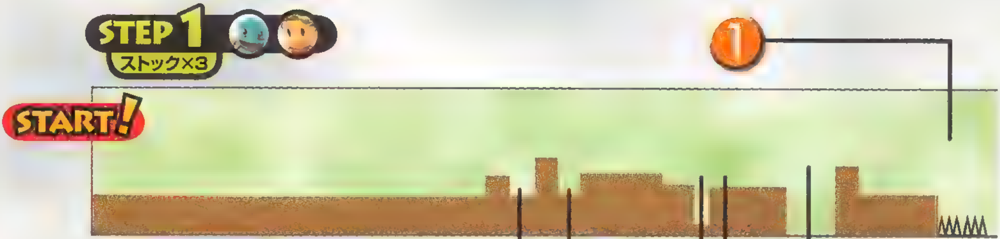


遺跡への道

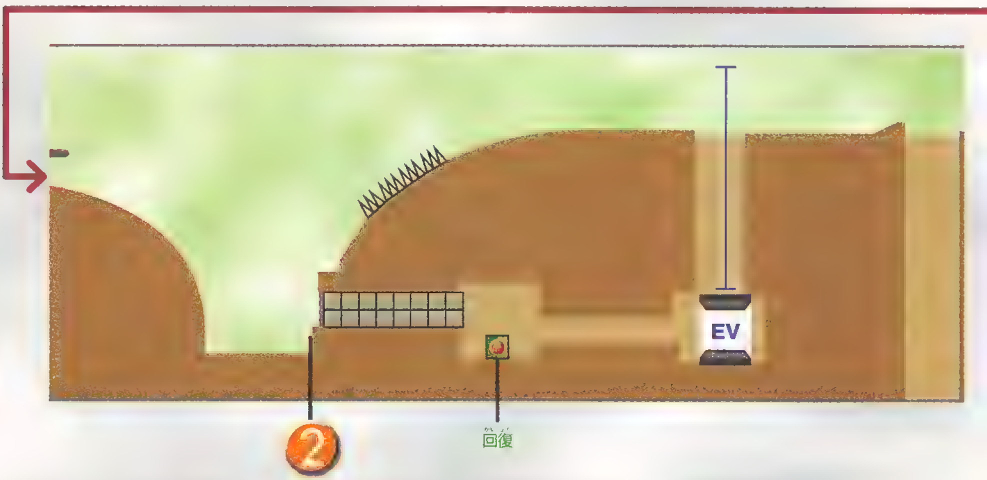
ITEM ?×4　×2

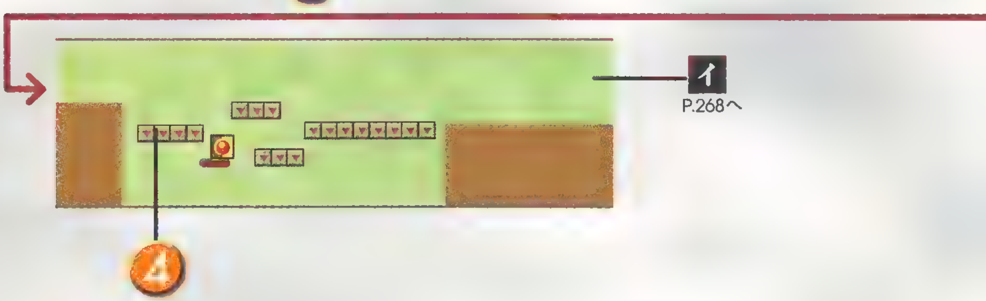


STEP 1
ストック×3



足場の間にジャキールがいる。空中ジャンプを使って一気に通過してしまおう。

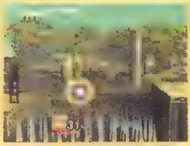




P.268へ

1 空中ジャンプでトゲを回避

長い距離にわたってトゲが並んでいる。ダメージは少ないが、避けるにこしたことはない。空中ジャンプで飛び越えよう。



ジャンプで距離を稼いでから、空中ジャンプ。

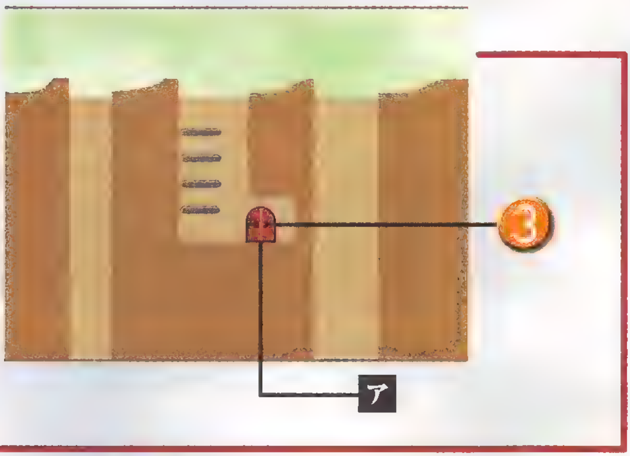
2 トゲを越えてショートカット

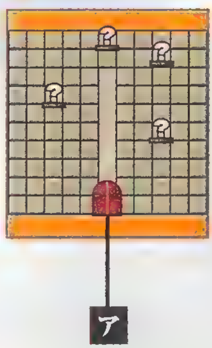
建物の入口の上にある足場に上ろう。空中ジャンプでトゲを飛び越えながら上へ進めば、コースをショートカットできる。



上必殺ワザなどを使えば、より楽にたどり着ける。







3 隠し部屋はブーバスが目印

足場の間の穴に落ちるとミスとなるが、ブーバスのいる足場の手前の穴に落ちると、その下の扉から隠し部屋へ行くことができる。



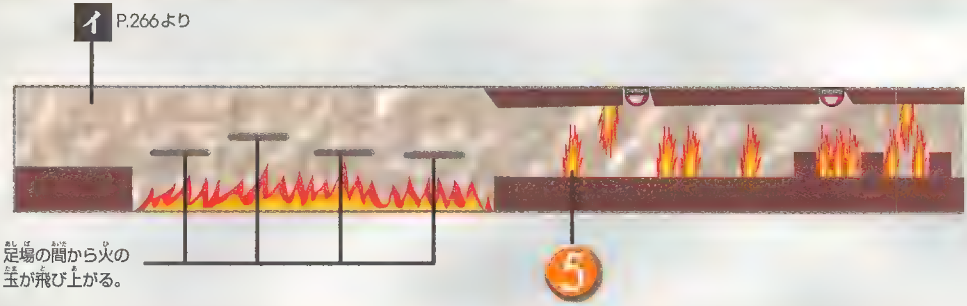
隠し部屋から戻る際はジャンプで足場を上る。

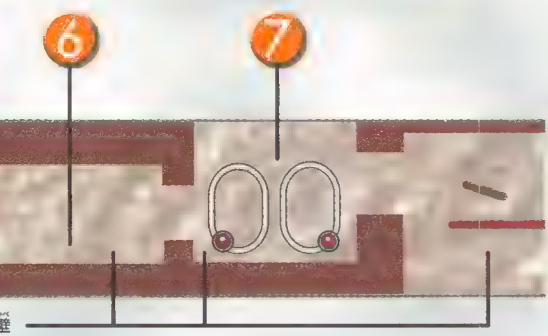
4 オレンジボックス回収

落下ブロックに乗ったら、崩れ落ちる前にダッシュやジャンプで次のブロックへ。進む前に、オレンジボックスを回収しよう。



ジャキールを避けつつ、急いで飛び移ろう。



5 噴き出す炎をコントロール

天井のスイッチを押して炎を止めたら、次のスイッチのもとへ。時間がたつと炎が再び噴き出すので、その都度スイッチを押そう。



↑空中攻撃や飛び道具でスイッチを押そう。

6 2体のガルファイアに注意

敵の集団の中に2体のガルファイアが出現する。壁や天井にはりついているときは、むやみにジャンプしないようにすること。



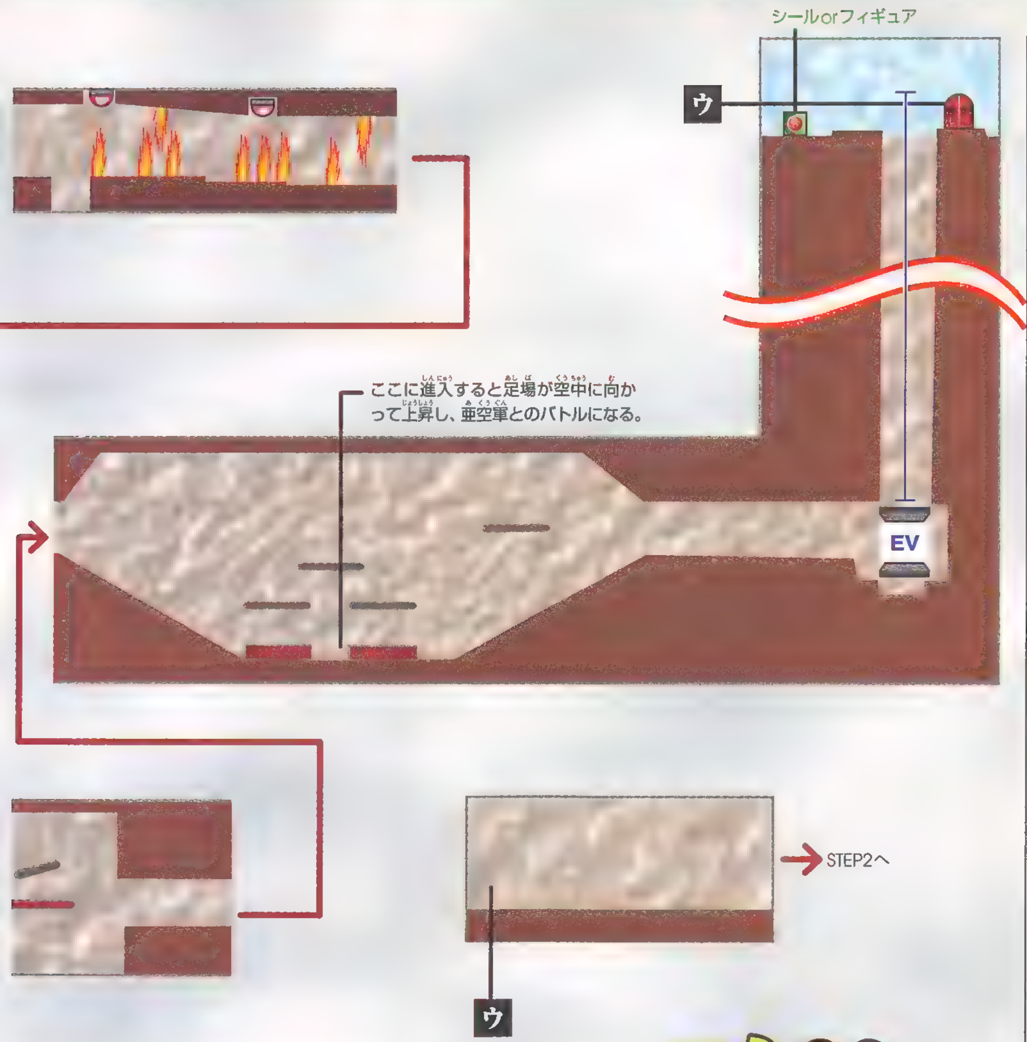
↑地面を転がってきたら攻撃して倒すとよい。

7 パンチスライダーでンガゴグを攻撃

ンガゴグが3体出現する。巨大化した状態で囲まれると危険なので、近くにあるパンチスライダーを攻撃して一網打尽にしよう。



↑パンチスライダーの近くに敵をおびき寄せよう。





8 ワリオ戦

空中で攻撃を仕掛け、ワリオをT字型の足場の外へ追いやろう。足場を上って中央に戻ってくるところを、攻撃するとよいだろう。



⬆接近されたら、上方向に攻撃してふっとばす。

洞窟

？×0　×3



STEP 1 ストック×3

5キャラクター中4キャラクターを選択可能。



岩が落ちてくるので、天井の溝に向かってジャンプして回避する。

通過しようとすると下に下がってくるので、操作にまごつくとつぶされてしまう。



オレンジボックスは、いったん無視して右側の通路まで進み、下がってきた天井が戻っていった隙に取れば安全。

① 天井の壁につぶされるな

天井が下がってきて、地面と挟まれるとミスになる。途中の足場にいる敵は放っておいてよいので、急いで下へと向かおう。



中央の足場がない部分を、一気に降りよう。

② 隠し部屋への行き方は？

下へ向かおうとすると天井が下がってくるので、その場所で待機する。天井が下がりきると、隠し部屋までの道ができる。



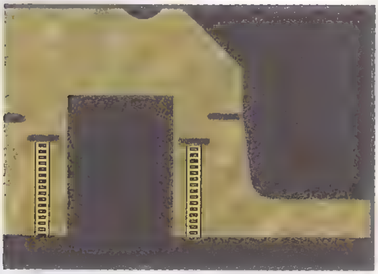
部屋への道ができると天井の動きが一時止まる。

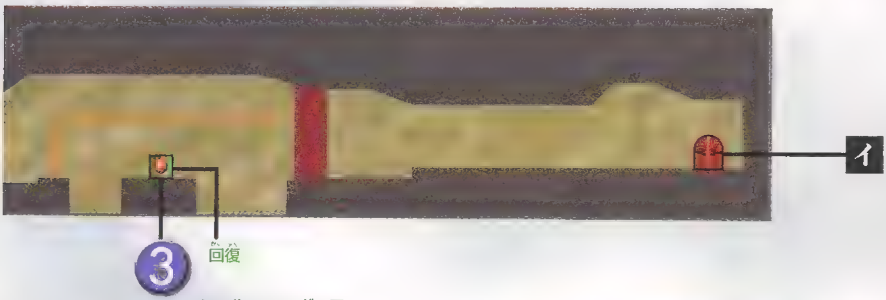
③ 空洞部分をくぐりぬけよう

奥から壁が迫ってくる。壁の一部は空洞になっているので、空中ジャンプなどで、空洞部分をうまくくぐりぬけて先へ進もう。



空洞部分は、下→中→上の順に繰り返す。





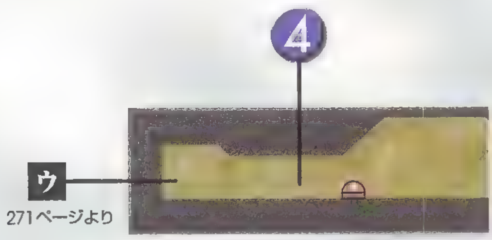


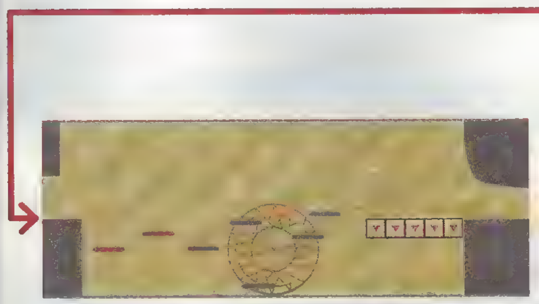
部屋に入ると左右の壁が中央に向かって動き出すので、アイテムを回収したらすぐに部屋を出よう。



P.272へ







4 毒霧地帯を進むには……

床に設置されたスイッチを押すと、部屋に充満する毒霧が消える。一定時間後に復活するので、この間に急いで先へ進もう。



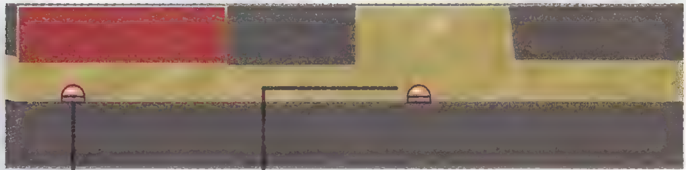
↑毒霧は、触れるだけでダメージを受ける。

5 乗ると下降する足場に注意

ハシゴまでの足場は乗っている間下降する。空中ジャンプをしながら上ろう。届かない場合は、上必殺ワザを組み合わせるのも手だ。

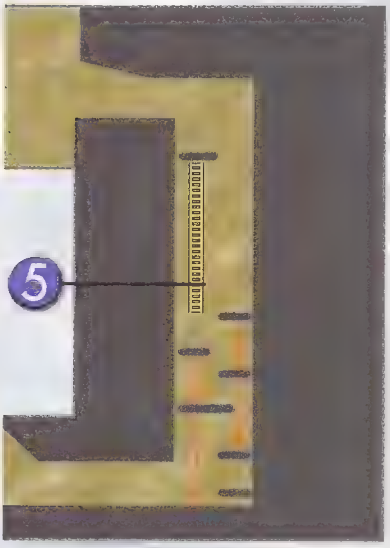


↑キャラクターによっては、上必殺ワザが必須。



このスイッチを押すと前方にある毒霧を一定時間消すことができる。また、同時に天井が下がってくる。

このスイッチを押すと前方にある毒霧を一定時間消すことができる。2体現れるデカクリボーは踏んで倒すとよい。



6 スイッチを押して毒霧を消す

毒霧が充満するエリア。ここの毒霧も、①と同様にスイッチを押すと一定時間消えるので、その間に急いで上へと進もう。



↑敵は出ないので、ジャンプですばやく進もう。

7 岩を回避するポイント

前方から大きな岩が転がってくるので、上の溝部分に避難してやりすごす。一度回避したら、次の岩が来る前に先へ進もう。



↑岩を回避するのは、このポイントしかない。



直前にあるスイッチを押すと壁が上昇し、エの扉に入れるようになる。

シールorフィギュア

足場に一定時間乗っていると足場が崩れる。

遺跡

ITEM ? ×1 ×2




START!
STEP 1
ストック×3
EV
1
スイッチを押すとゲートが開く。
トゲつきの足場が天井から落下してくるので、落ちたのを確認してから進む。

① 赤い壁の動きをよく見よう

床や天井が上下に動くエリア。とくに操作の難しいポイントはないので、しっかりと動きを確認すれば安全に進めるはずだ。



⬆急ぐ必要はないので、動きを確認して進もう。

② いちばん右のスイッチが正解

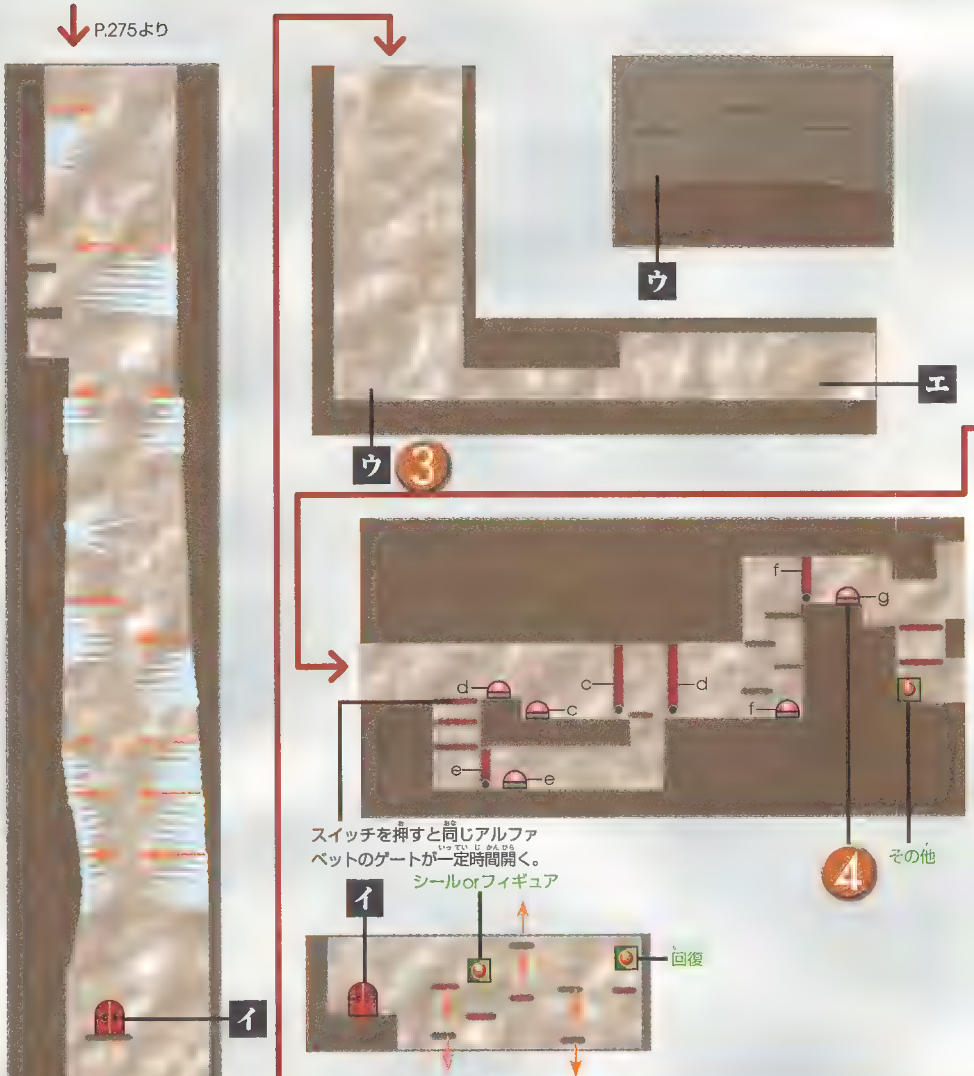
3つのスイッチがあるが、ここは右のスイッチを押すのが正解。足場となっている右側のブロックが崩れ、その下に扉が出現する。



⬆落ちながら、扉の前で上方向に入力しよう。



P.276へ



3 クリア後にはウルフと対戦

エンディングを迎えたデータでプレイすると、ここに扉が出現する。この扉に入るとウルフと対戦でき、勝つと仲間にできる。

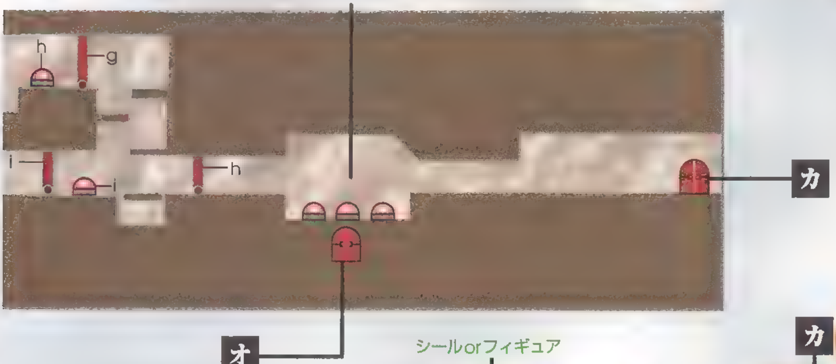


↑戦闘後は、自動的にステージクリアとなる。

空中の足場では、亜空軍と3回戦闘しなければならない。とくに3戦目は足場に向かって炎が噴き出るため戦いにくい。



左側のスイッチを押すと右側の足場とスイッチが消えて隠し部屋へ行けなくなる。中央のスイッチを押すと左側の足場とスイッチが消える。右側のスイッチを押すと中央の足場とスイッチが消え、隠し部屋への扉が現れる。



シールorフィギュア



回復アイテムが置かれている。



4 ゲートhを突破する

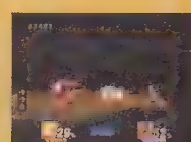
スイッチgを押し、スイッチhを押してゲートgをくぐり、下へ降りてゲートhをくぐる。一連の動きをすばやく実行しよう。



↑炎にかまわずに進めば、間に合うはずだ。

5 リザードン戦

リザードンは接近戦が得意なので、リュカの横必殺ワザなど遠距離の攻撃主体で攻め、なるべく近づかないのが得策。



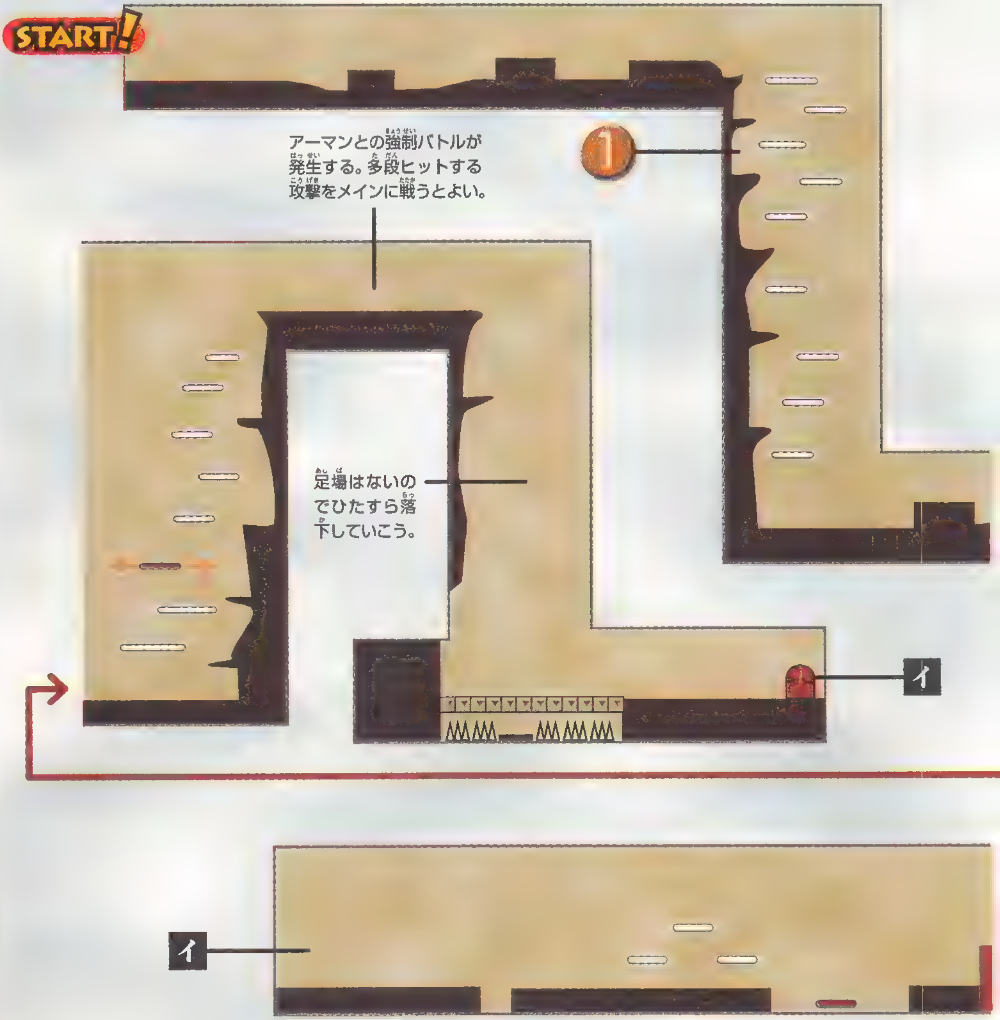
↑リザードンの炎も、距離があれば怖くない。

荒野

ITEM ?×0 ×3



STEP 1
ストック×3



① ファウロンは必ず避けよう

ここでは、ファウロンが上昇してくる。その上に乗ったままでいるとミスとなるので、ファウロンが現れたらすぐに横に回避しよう。



↑ファウロンからすぐに降り、下の足場へ。

② 機雷の合間をくぐりぬけて

機雷が、足場のまわりで円を描くように移動している。足場に上ったらむやみにジャンプせず、機雷の下を通るようにしよう。

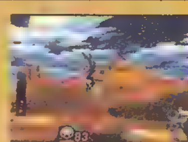


↑下から出現する機雷は、ジャンプで回避する。

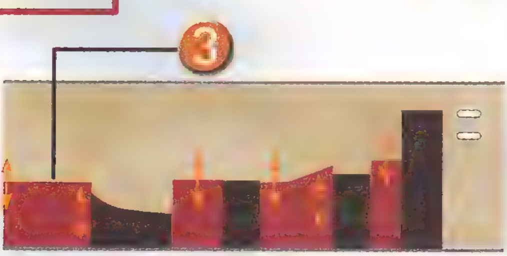


③ 上下方向の攻撃を中心に

接近すると上下する足場があるために、敵に攻撃を当てにくい。上下方向への攻撃のほうが当てやすいので、それをメインに使おう。



↑敵を倒さず、強行突破するという方法も有効。



→ P.280へ

4 緊急回避で落石を避ける

足場を伝って降りる途中、大岩が落下してくる。ジャンプではかわしにくいので、ぶつかる前に緊急回避を使って避けよう。



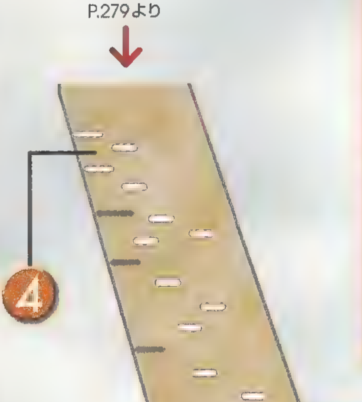
↑細かい石が降ったあとで、大岩が落ちてくる。

5 タル大砲を乗り継ごう

タル大砲の間を飛ばされながら移動する。上下するタル大砲からいちばん下のタル大砲へ飛び、右方向へと進んでいこう。



↑中央のタル大砲から右へ進むと、隠し部屋へ。





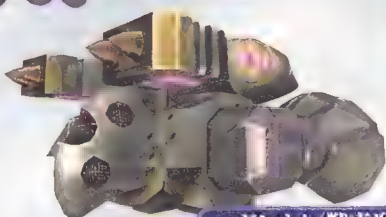
攻略法はP.281参照。

遺跡最深部

? ×0　×0




ガレオム（ロボ形態）


ガレオム（戦車形態）

STEP 1 ストック×3



BOSS ガレオム戦

BOSS 荒野でのガレオム戦

ジャンプから繰り出す踏みつけ攻撃やアッパーなど、大振りの攻撃が多く、ガードや緊急回避でしのぎやすい。なるべく接近して連続攻撃を叩きこみ、相手の攻撃を確認したら、すぐに防御や回避を行おう。

戦車形態になったあとの突進は移動が速いので、変形したらすぐにジャンプし、突進攻撃を飛び越える準備をしよう。なお、ミサイル攻撃は、ガレオムに接近すれば簡単に避けることが可能だ。


←他のボス同様に体が大きいので、上下に攻撃範囲の広い攻撃が有効。

BOSS 遺跡最深部でのガレオム戦

荒野で戦ったガレオムと基本的に変わらない。懐にもぐりこんで連続して攻撃しよう。ガレオムの踏みつけ攻撃は攻撃範囲が広く避けにくいので、緊急回避で対処するとよい。

なお、ポケモントレーナーで戦う際はリザードンで戦うのがおすすめ。リザードンの横必殺ワザは、非常に攻撃力が高い。さらに、連続して当てられるので大ダメージを与えることができ、荒野の場合より楽に戦闘を進めることができるだろう。


←ガレオムに接近しつつ、リザードンの横必殺ワザを連発しよう。

荒野

ITEM ？×1 ×2

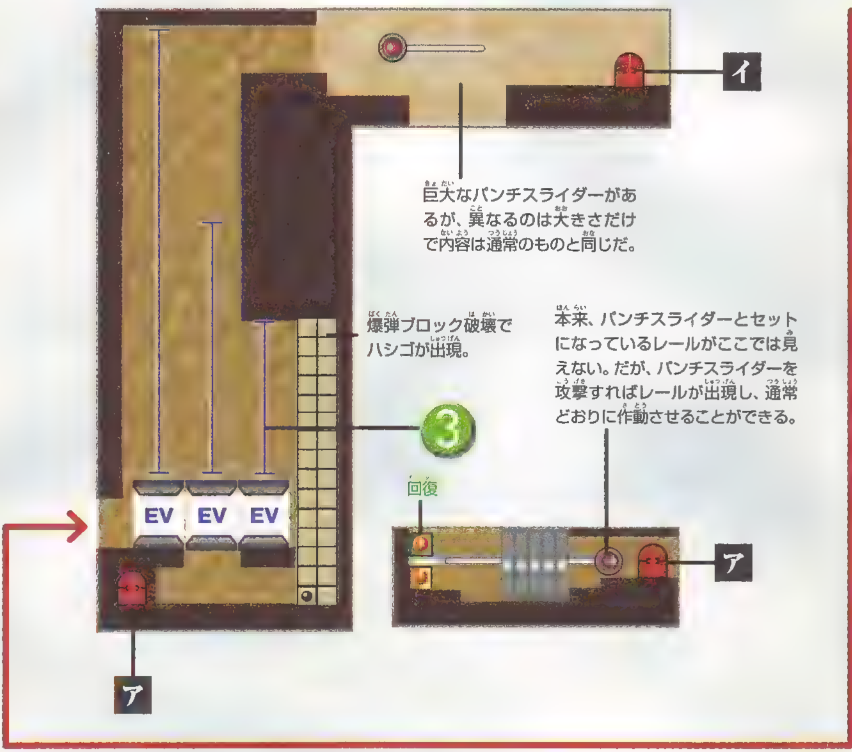


STEP 1 ストック×3

5キャラクター中4キャラクターを選択可能。



ここでは、パンチスライダーを使って攻撃するのはあまり効率がよくない。パンチスライダーはサポート程度に考えておくとよい。



巨大なパンチスライダーがあるが、異なるのは大きさだけで内容は通常のものと同じだ。

爆弾ブロック破壊でハシゴが出現。

本来、パンチスライダーとセットになっているレールがここでは見えない。だが、パンチスライダーを攻撃すればレールが出現し、通常どおりに作動させることができる。

① パンチスライダーで攻撃

画面が強制的に進むので、上下に移動するパンチスライダーですばやくブロックを破壊する。下のほうに来たら攻撃しよう。



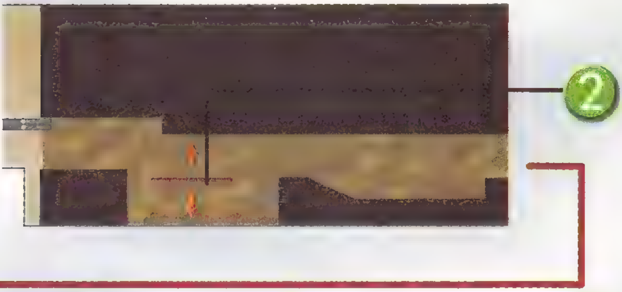
⬆できるだけ前へ進み、パンチスライダーを攻撃。

② 狭い足場に注意して戦う

上下する足場での戦闘になる。足場から落ちないように横への大きな動きは避け、パッチの集団とアラモス卿をまとめて倒そう。



⬆できるだけ足場の中央で、敵を迎え撃とう。



③ エレベーター下の隠し部屋へ行くには

中央のエレベーターを上昇させたらすぐに下に降り、左右のエレベーターの間から下の足場へ進もう。左に隠し部屋への扉がある。



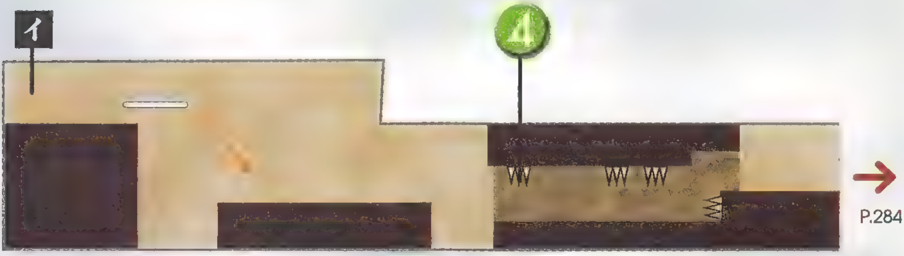
⬆エレベーターが戻る前に、下へ降りよう。

④ トゲつき天井は上を通ろう

トゲつきの天井が落ちてくるので、その上に乗って前進しよう。上へ戻る天井につぶされないように、すぐに降りること。



⬆最後は、前方のトゲを避けてジャンプしよう。



P.284へ





ゴール直前にはローダが現れ、思わぬダメージを受けやすい。前方に注意しながら進んでいこう。

ジェネレーターを壊さないかぎり、敵は際限なく現れる。無視して上へ進むか、ジェネレーターを破壊するとよい。

両側の壁が中央に向かって迫ってきて、操作にもたついていると挟まれてミスとなる。足場の動きが止まったらすばやく上へと進もう。

5 強風の吹く場所での注意点

強風に吹かれて強制的に前進させられる。敵の集団が出現するので、前方のトゲに当たらないように、なるべく左側で戦おう。



↑強風が吹く。左へ走ってトゲから離れよう。

6 2つ目の足場へすぐに移動しよう

1つ目の足場が右の壁に近づくと、自動的に2つ目の足場が移動する。おいていかれないよう、すぐに2つ目の足場に飛び移ろう。

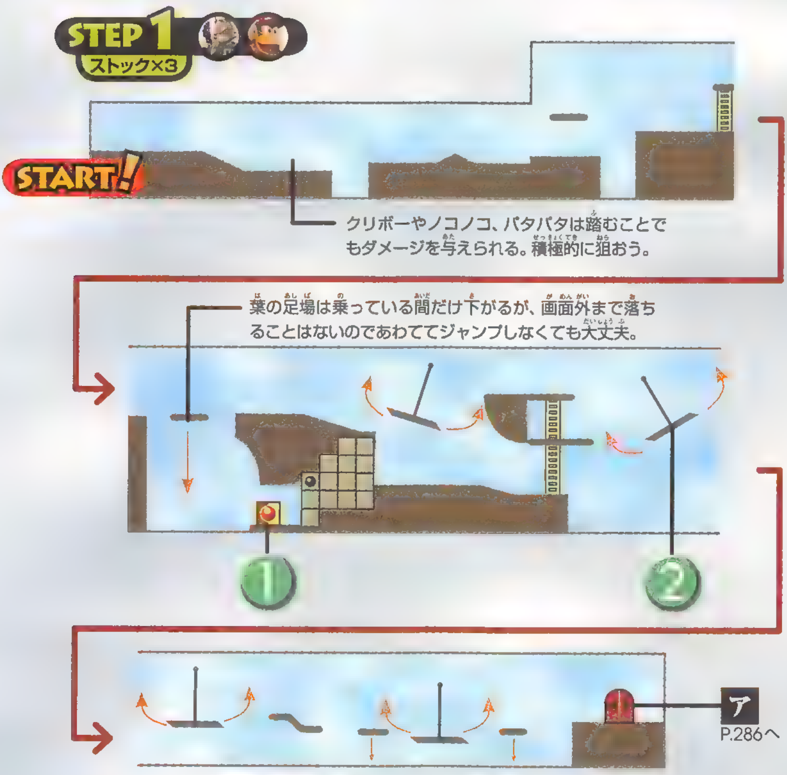


↑強風で落ちないように、こまめに移動しよう。

湿地



? ×1　×3



1 下にあるオレンジボックスの取り方

下のオレンジボックスへは、右側から近づくことができない。手前にある葉の足場に乗り、下降した後にジャンプしよう。



取ったあとは、爆弾ブロックを壊して進もう。

2 振り子運動する足場を乗り継ぐ

まずは、ハシゴを上った先にいるパタパタを倒す。そこから、振り子運動する足場へ。2つの足場が接近したときにジャンプしよう。



足場が上がりきって止まる瞬間に飛ぶと安全。



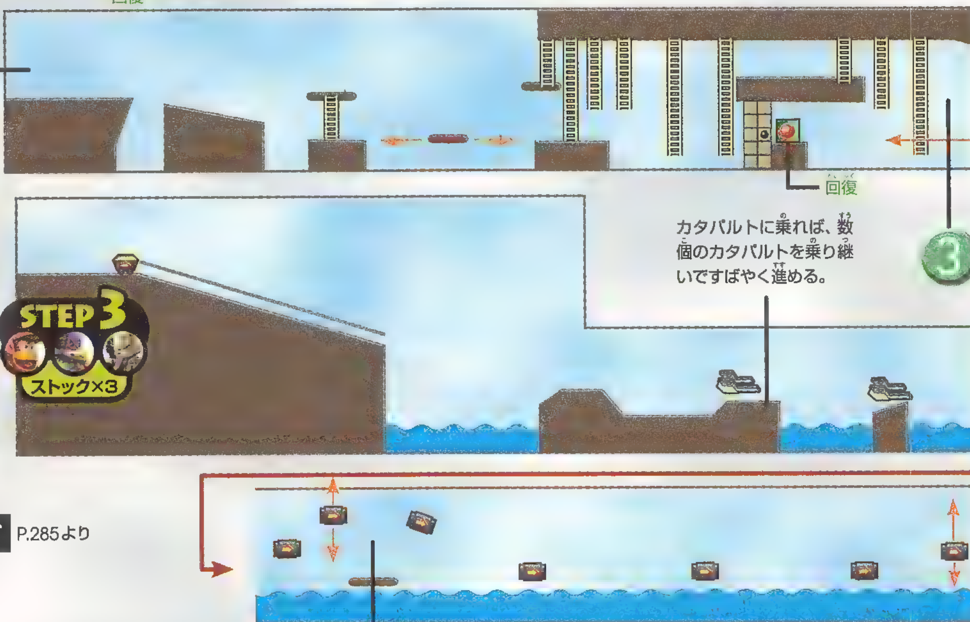
③ やっかいな下向きの風

ここは下向きの風が吹いているので、パタパタを踏み台にして飛ぶことが難しい。左右に移動する足場に乗って進もう。



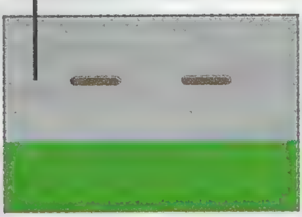
↑足場がハシゴの近くに移動するまで待とう。

部屋の中心部は上向きの風が発生しており、普段よりも高くジャンプできる。空中ジャンプを駆使してオレンジボックスを取ろう。



カタパルトに乗れば、数個のカタパルトを乗り継いですばやく進める。

ア P.285より

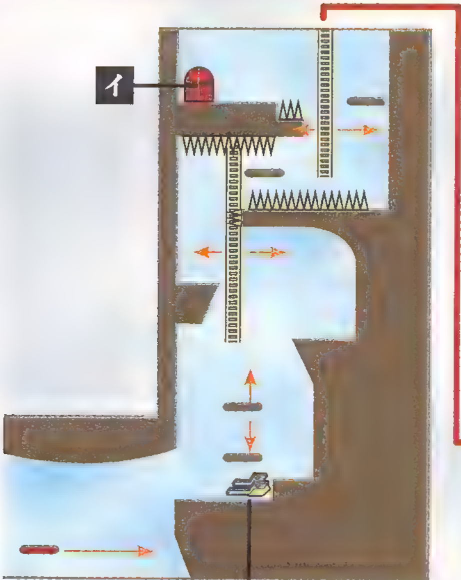


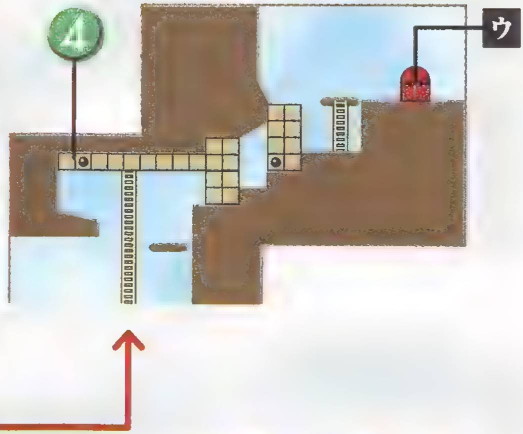
④ 左側の爆弾ブロックを壊そう

ブロックを壊して右上へ進むために、左から2番目の爆弾ブロックを攻撃しよう。強制スクロールでつぶされないように急ぐこと。



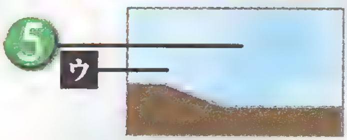
↑爆弾ブロックを壊したら、急いで右へ戻ろう。



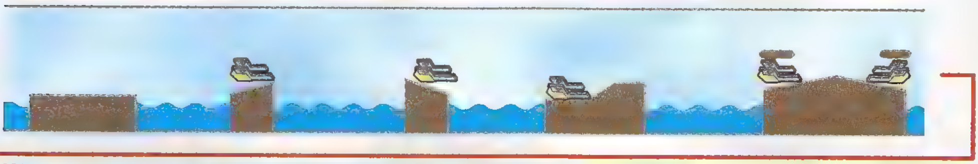


亜空軍との戦闘後、上にある足場が上昇していくのですぐに乗って上へと進もう。

STEP 2 ストック×3



STEP3へ





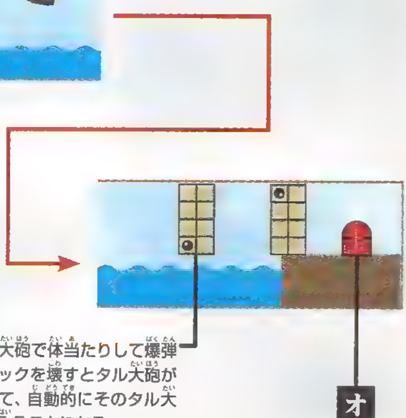
回復

⑤ 巨大ニセディディーコングとの戦い

ニセディディーコングは、攻撃力が高くてふっとばしにくい。上方向への攻撃を連続して当て、上空へ打ち上げて動きを止めよう。



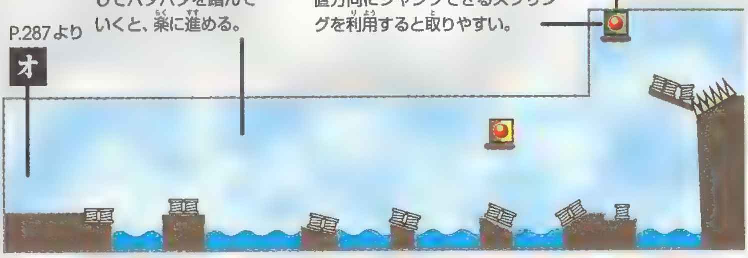
↑出現するアイテムは、必ず先に取ろう。

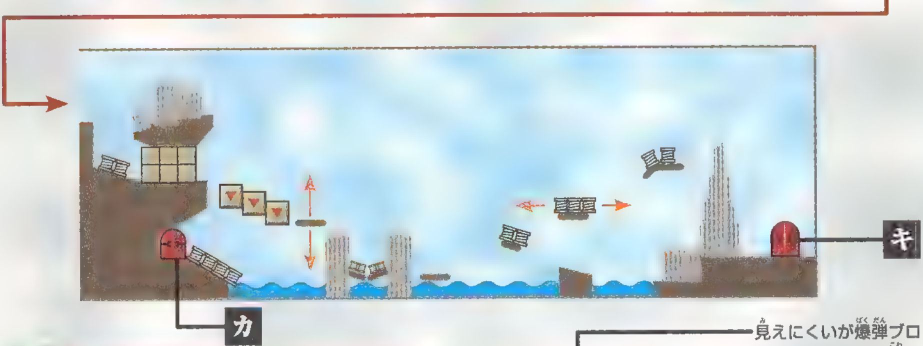


タル大砲で体当たりして爆弾ブロックを壊すとタル大砲が現れて、自動的にそのタル大砲に入ることになる。

P.288へ

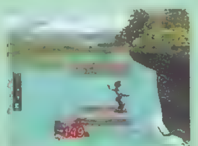
P.287より





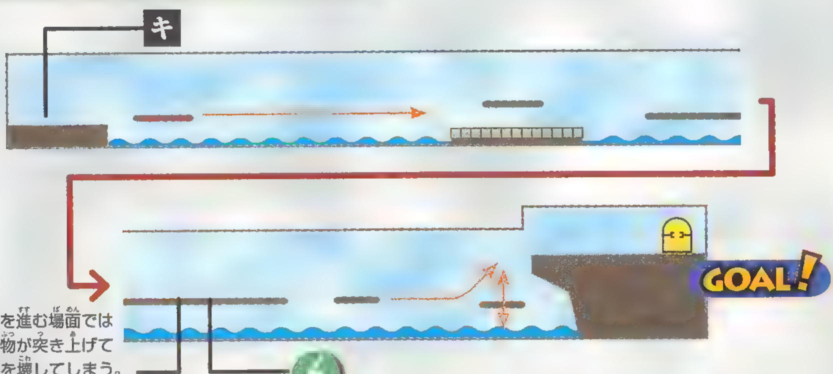
6 植物の攻撃はジャンプで回避

右へ移動する足場に乗っているときも、植物が下から突き上げてくる。足場から離れないようにし、ジャンプしてかわそう。



⬆足場から落ちたら、下にある足場から上ろう。

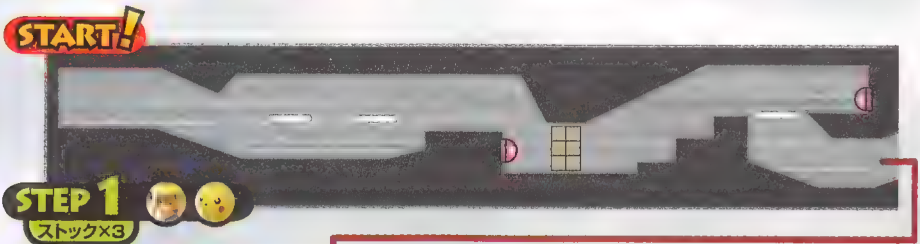


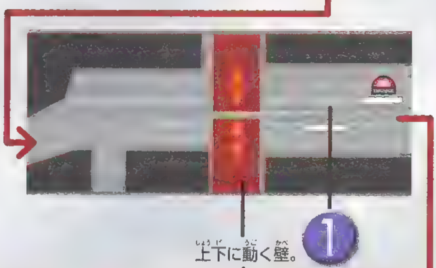


研究施設

? ×1　×3







1 スイッチを操作してゲートを開こう

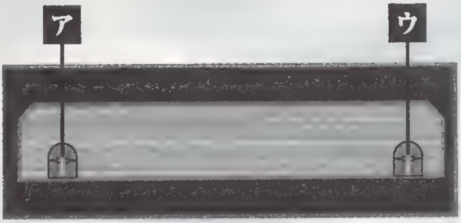
中央の足場にあるスイッチを押すと、暗闇が解除されるが前方のゲートは閉まる。敵を倒し、部屋が暗くなるのを待って進もう。



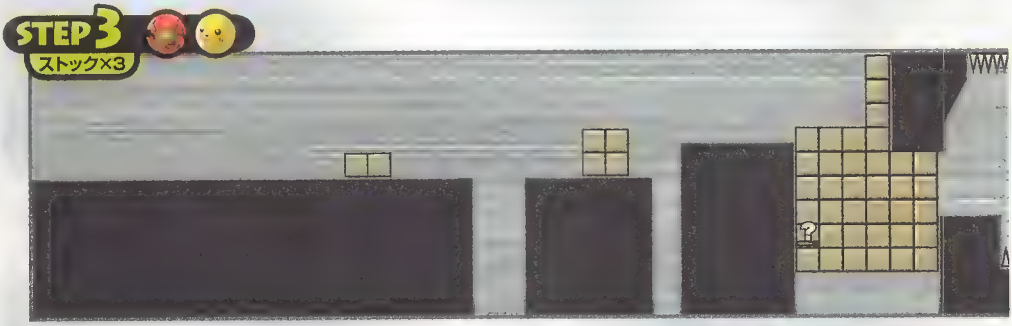
↑スイッチを押さずに進むのもよい。



P.289より





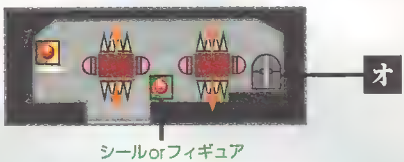


② 2体のニセサムスと対決

ニセサムス2体を相手に戦う。ミサイルやチャージショットなどの遠距離攻撃をジャンプでかわしながら、接近してふっとばそう。



⇧足場に復帰してきたところを狙っていこう。





3 丸い装置に乗って進もう

扉を出てすぐのスイッチを押すと、丸い装置が出現する。緑のライン上を移動する装置に乗って上へ進み、右の通路へと渡ろう。



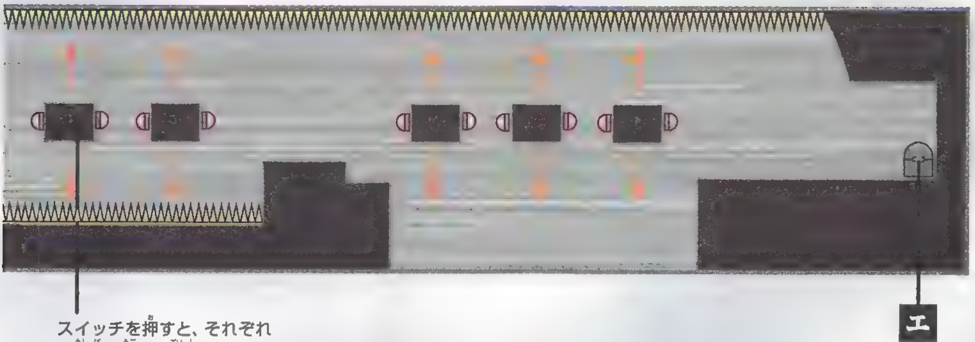
↑通路を通りすぎる前に、装置から降りよう。

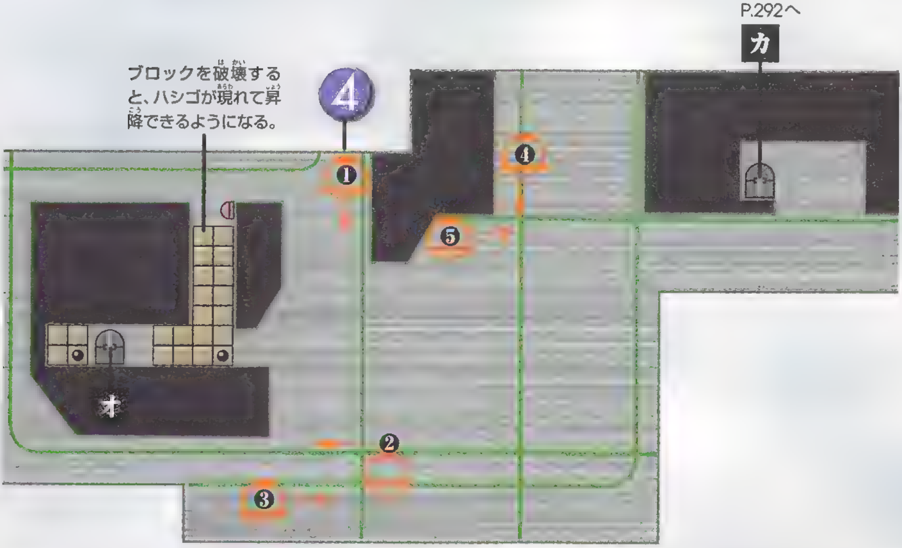
4 装置を乗り継いで奥の扉へ

丸い装置で移動しながら、別の装置へとジャンプして渡る。敵を避けつつ、装置を通過する寸前にジャンプを始めるとよい。



↑最後は早めに飛び、空中ジャンプで上の足場へ。







5 閉ざされた扉を開くには

キからワープして敵を倒し、次の部屋を上へ進もう。ケから出た部屋では、移動する足場に乗ってコに入りスイッチを押す。



スイッチを押して扉を開けたら引き返そう。

BOSS リドリー戦

常に宙を飛んでいるので、空中攻撃を中心に闘う必要がある。上必殺ワザなど、連続して当たる攻撃を使おう。リドリーが画面外に飛び去ったあとの突進は、緊急回避で対処しよう。



[illegible]

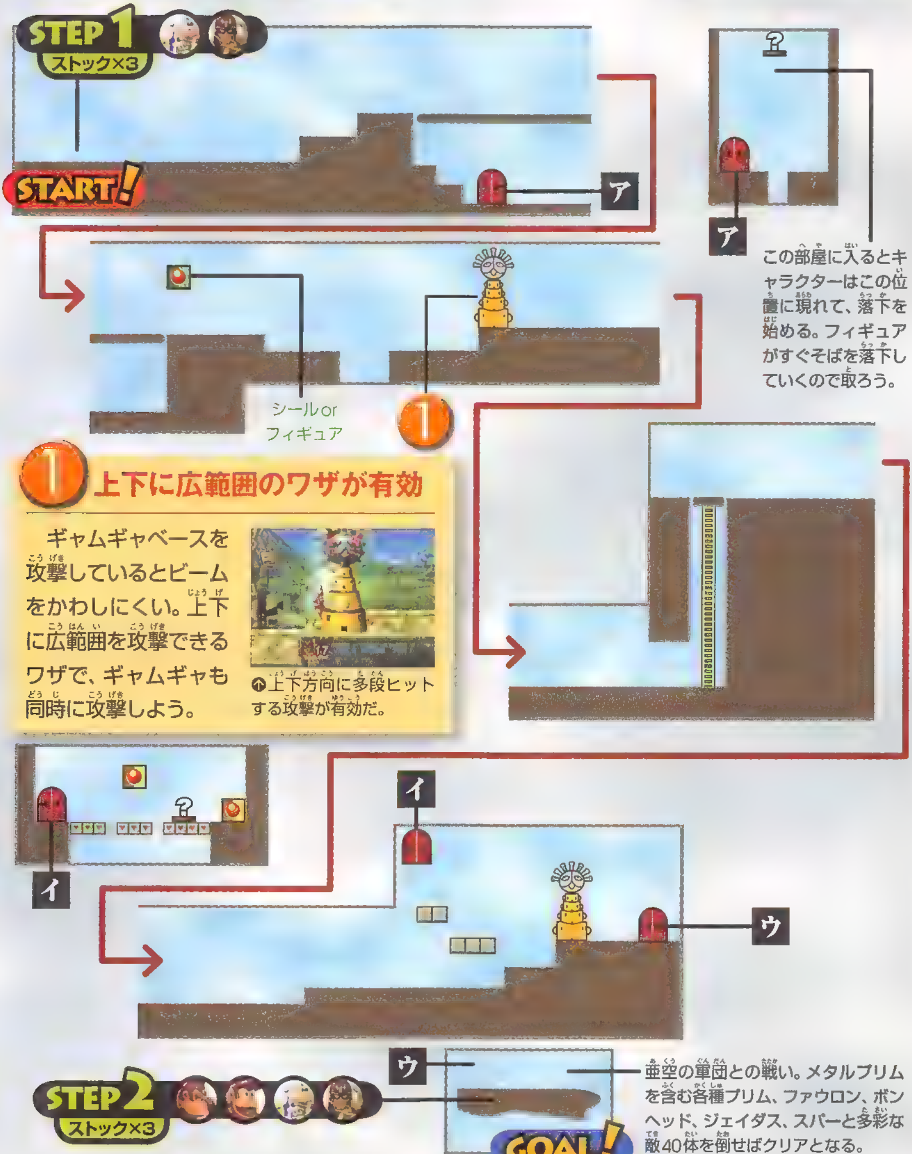


爪による攻撃をジャンプで回避して攻撃する。

エインシャント遺跡外部

ITEM ？×2 ×2





① 上下に広範囲のワザが有効

ギャムギャベースを攻撃しているとビームをかわしにくい。上下に広範囲を攻撃できるワザで、ギャムギャも同時に攻撃しよう。

⬆上下方向に多段ヒットする攻撃が有効だ。

氷山

ITEM ? ×0 ×3



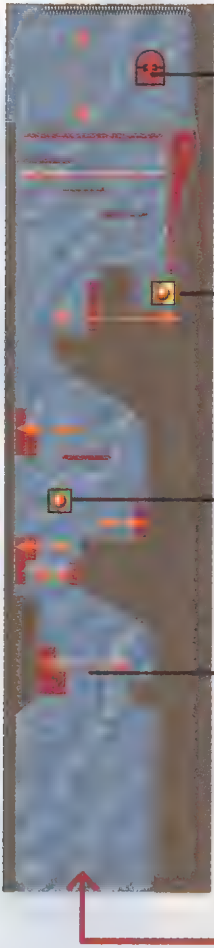


1 2段ジャンプが攻略のカギ

左右に移動する足場を飛び移りながら上へ進む。足場が近づいてきたときを狙い、空中ジャンプを使って移動するとよい。



↑フロウスは無視して上へ飛ぶほうがよい。

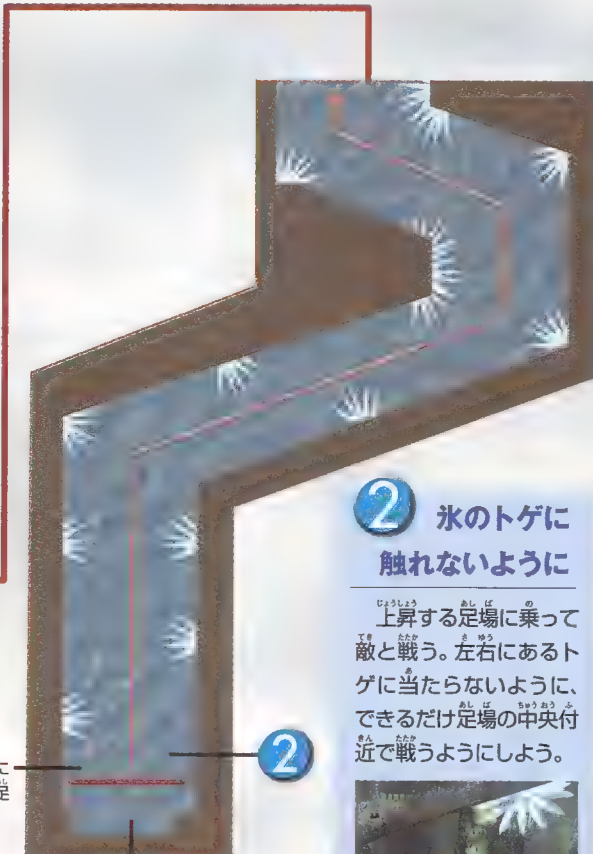


3 せり出す壁を利用して進む

左右からせり出してくる氷の壁の上に乗り、高い足場へジャンプする。強制スクロールでつぶされないように、すばやく移動しよう。



⇧オレンジボックスを取ったら、すぐに上へ。

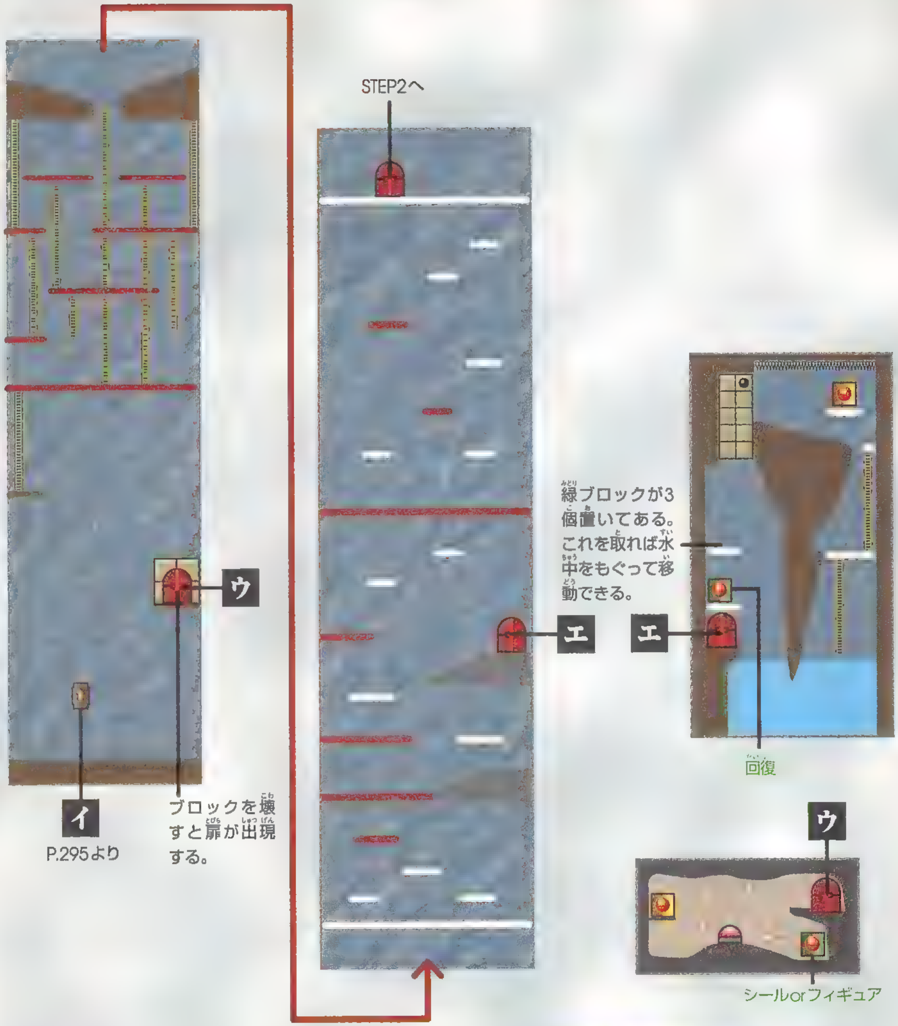


2 氷のトゲに触れないように

上昇する足場に乗って敵と戦う。左右にあるトゲに当たらないように、できるだけ足場の中央付近で戦うようにしよう。



⇧上にトゲのある場所では、むやみにジャンプしないように。





4 頂上での一騎打ち

ここでは、ルカリオとメタナイトのどちらかを選び、選択しなかったほうと戦うことになる。中央の足場で戦って落下を避けよう。



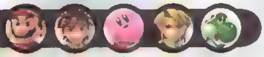
↑相手が足場を飛び越えたところを狙おう。

渓谷



？ ×0　×0

STEP 1 ストック×3



5キャラクター中
4キャラクターを選択可能。



1 乱戦時の立ち回り

ここでは全30体の敵と戦うのだが、足場が狭いので乱戦になりやすい。囲まれたら、効果が広範囲に及ぶ攻撃を使い、敵をまとめて攻撃していくとよいだろう。



◀リンクの回転斬りなどが、とくに効果的。

COLUMN 難易度による敵の強さの違い

難易度が高くなると、敵から受けるダメージが大きくなる。さらに、敵が攻撃的になり、プレイヤーを執拗に追うようになる。したがって、いっそうガードや緊急回避のテクニックが重要になってくる。

また、難易度の上昇に伴い、アイテムボックスから出現する回復アイテムの質が低下するので、ダメージの回復も困難になる。



◀敵は攻撃力だけでなく、ふっとばし力も強くなっている。



◀緊急回避を使えば、どのような攻撃でも無効化できる。

プリムを例とした攻撃力比較

プリムを例に、難易度によってダメージがどの程度変化するかを見ると、左のようなことがわかる。難易度が高いほどダメージが蓄積されやすいので、高難易度ではプリムでさえも脅威となるのだ。



▲やさしい



▲ふつう



▲むずかしい



▲とてもむずかしい



▲ゲキむず

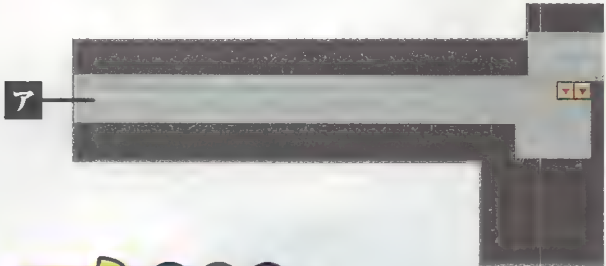
戦艦ハルバード 内部



? ×0　×4

STEP 1 ストック×2





④ スイッチを押してゲートを開く

下へ進む道を封鎖しているゲートは、ジェネレーターを破壊すると出現するスイッチを押すと開くことができる。



敵を倒すたびに敵を生み出す黒い物体が、ジェネレーターだ。

STEP 2 ストック×3



P.300へ

① 隠されたスイッチを押そう

横一列に並んだ落下ブロックのいちばん左を落とすと、スイッチが現れる。これを押すと、近くに隠し部屋への扉が出現する。



⇧スイッチは、壁に横向きに設置されている。

② 落下ブロックは走りぬけろ

落下ブロックでできた足場が続く場面では、落下するとミスとなるので、立ち止まらずに走りぬけよう。上必殺ワザを使うのもよい。



⇧敵にはかまわず、一気に突破するのが安全だ。



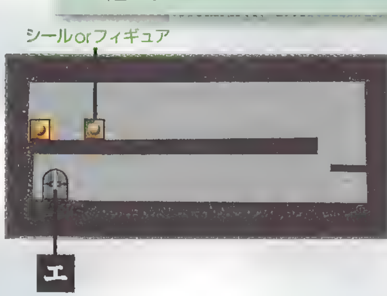
③ 隠し通路を見つけ出そう

ブロックを壊すと、壁の中の隠し通路を通って隠し扉へと進める。ブロックを壊したら、右側に見える扉をめざして進もう。

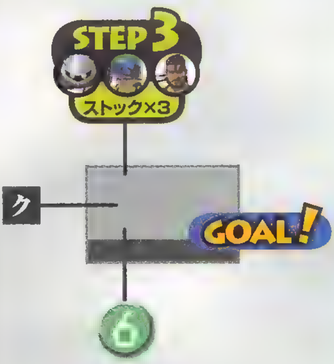


⇧壁に向かって進むと、隠し通路に出る。



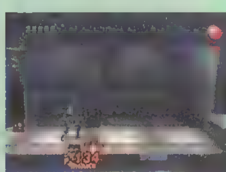






5 敵を倒してゲートを開く

6枚の分厚いゲートは、敵を1体倒すたびに1枚ずつ開く。全部の敵を倒して6枚のゲートを開けば、次の部屋へ進める。



⇧サイレンがなったら、ゲートが開いたという証拠だ。

6 ニセピーチ・ニセゼルダ戦

ニセピーチとニセゼルダを同時に相手にする。まずはどちらか1体に攻撃を集中して倒し、不利な状況を打開しよう。



⇧タメージの蓄積が多いほうを狙って攻撃しよう。

戦艦ハルバード 外部







1 見逃しやすいオレンジボックス

天井に亀裂のある部分にオレンジボックスが隠されている。機雷を近くで爆発させ、オレンジボックスを出現させよう。



↑機雷が天井付近まで来たら飛び道具で攻撃しよう。




生命の珠（回復）
スイッチa
スイッチaを押すとゲートが開く。
P.301より
回復
2
3
イ
回復
ウ
敵全滅で足場が出現。
足場が遠いので、空中ジャンプなどで飛び移って進む。
シールorフィギュア
GOAL!
エ

2 回復アイテムを取っておこう

部屋の下のほうにあるアイテムボックスからは、マキシマムトマトが出現する。ダメージがたまっていたら、これで回復しよう。



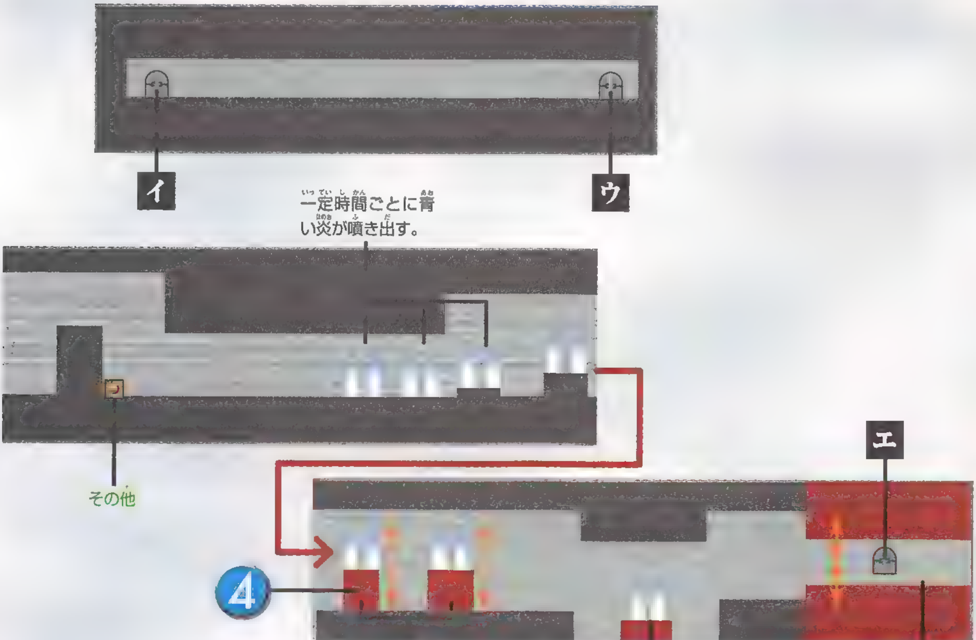
⬆機雷に触れないように移動しよう。

3 スイッチを押せば道が開ける

部屋に入る直前にあったスイッチaを押すと、閉ざされたゲートが開いて進めるようになる。スイッチを操作してすばやく進もう。



⬆すばやく足場を飛び移って進もう。



4 バーナーが消える瞬間を見きわめよう

一定時間ごとに青い炎が噴き出している。炎に触れるとダメージになるので、炎がおさまった瞬間を狙って通過していこう。



⬆足場は上下するので、下がるのを待とう。

5 押しつぶされないうちに扉へ向かえ

天井と床が迫ってくる。もたもたしているとおしつぶされてミスとなるので、扉を確認したらすぐに入るようにしよう。



⬆一度待ってから進むと、より安全に進める。

戦艦ハルバード ブリッジ

? ×0 ×0





STEP 1 ストック×3

6キャラクター中4キャラクターを選択可能。



BOSS デュオン



デュオン(ソードサイド)



デュオン(ガンサイド)

1 ソードサイド時の戦い方

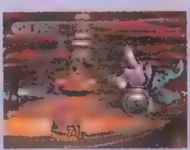
ソードサイドは近距離線が得意なので、距離をおいて戦えば脅威となる攻撃は少ない。飛び道具で対処していこう。また、攻撃が全体的に大振りなので、攻撃の動作を確認したら、すぐにガードや緊急回避を出せるようにしておくと心強い。



↑爆弾投下による攻撃は、爆弾の間に入ってかわす

2 ガンサイド時の戦い方

遠距離攻撃主体のガンサイドは、強力な攻撃が多い。とくに頭部から発射される青いレーザーは強力なので、ガードや緊急回避を駆使して防ぐこと。ミサイルは破壊することもできるが、うまく誘導すれば、デュオンに当ててダメージを与えることも可能だ。



↑バルカンの掃射は、ジャンプで避けると安全。

亜空間爆弾工場

? ×0　×2





P.306へ

1 攻撃はランチャーロボットを優先

この部屋では敵との強制戦闘を行う。敵をすべて倒せば地面が沈んで扉ア、アイテムボックスとオレンジボックスが出現する。



脅威となるランチャーロボットは早めに倒そう。

2 デスポッドに攻撃のチャンスを与えるな

デスポッドは、攻撃を加えると本体が回転し、プレイヤーを狙おうと再度回転する。攻撃を続け、反撃のチャンスを与えずに倒そう。



攻撃が強力なので、早めに倒しておきたい。



3 ビッグプリムの楽な倒し方

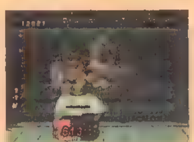
サムスを操作しているのなら、投げを連続して出せばビッグプリムを簡単に倒せる。1体であれば、無傷で倒すことも難しくない。



↑タウンしたところに、投げで追い撃ちをかける。

4 アーマン戦では連続ヒットする攻撃を使う

アーマンは、アーム部分を攻撃して本体を露出させないとダメージを与えられない。アーム部分には、多段ヒットする攻撃が有効。



↑赤い部分に攻撃を加えていけばよい。



5 高所にあるオレンジボックスの取り方

右側の狭い通路で三角飛びを使って上れば、オレンジボックスを回収できる。三角飛びは、壁に接触した瞬間にジャンプすればよい。



⇧テンポよく操作し、上へと進んでいこう。

6 ロボットの集団との戦い

ロボットの集団との戦闘では、部屋が狭いので回避より攻撃を重視したい。スマッシュ攻撃で、効率よくダメージを与えよう。

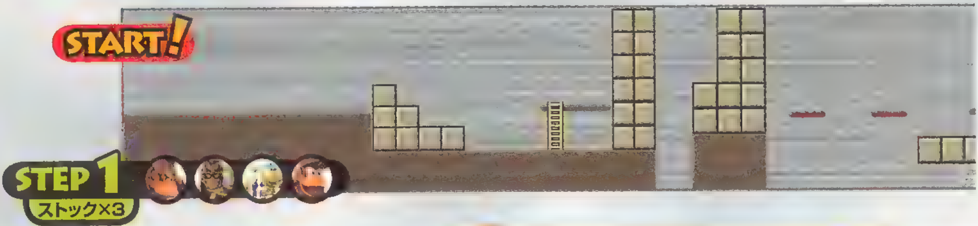


⇧中央から右寄りの位置で戦うと、比較的安全。

亜空間爆弾工場

? ×0　×2



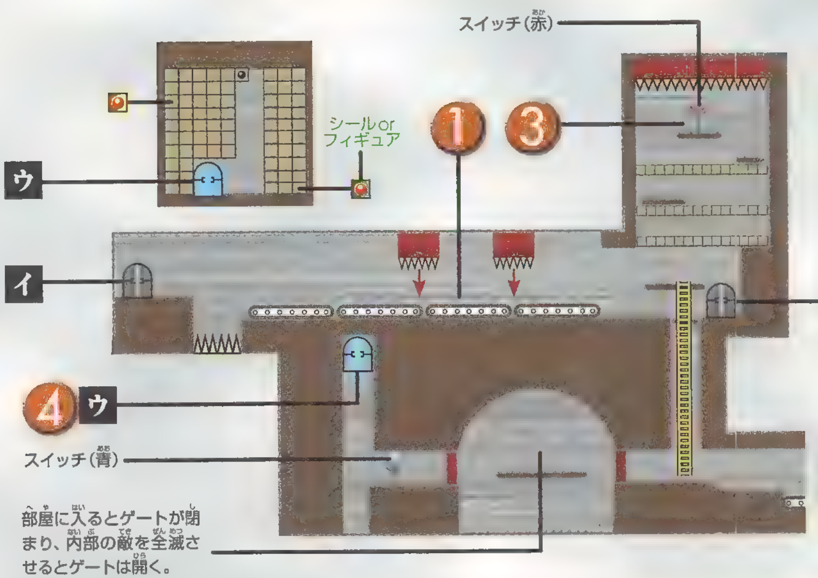


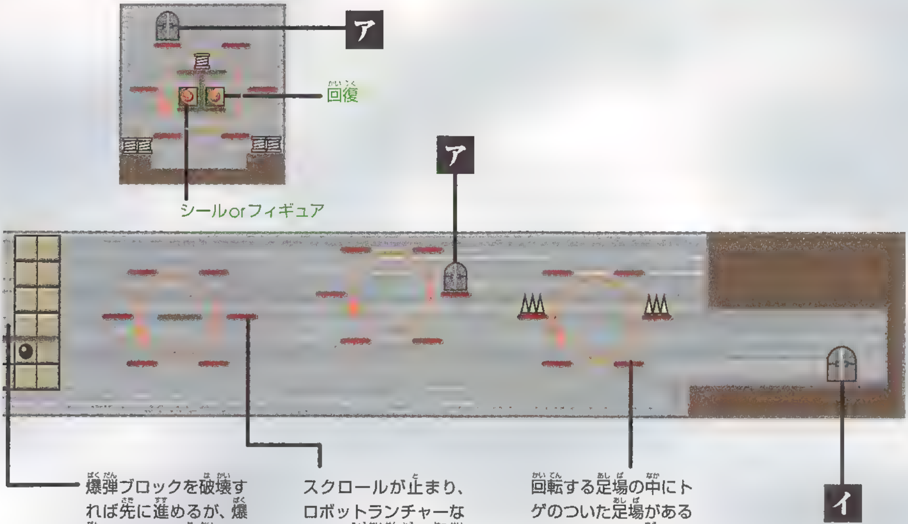
1 細かい移動でトゲを回避しよう

ベルトコンベアの上では、自動的にベルトの進行方向に進む。トゲのついた天井が落下してくるので、細かい操作で回避しよう。



↑トゲは、横から触れてもダメージになる。





爆弾ブロックを破壊すれば先に進めるが、爆弾ブロックを破壊すると足場になっているブロックが壊れるので、すぐに上の足場へジャンプすること。

スクロールが止まり、ロボットランチャーなどとの強制戦闘が発生する。回転する足場へと移動して、積極的に攻撃するとよい。

回転する足場の中にトゲのついた足場があるので、ジャンプ前によく確認しておこう。

2 開かない扉の開け方

ここにある扉は、そのままでは開けられない。ステージ中に設置されている3つの特殊なスイッチを押すと、開くようになる。



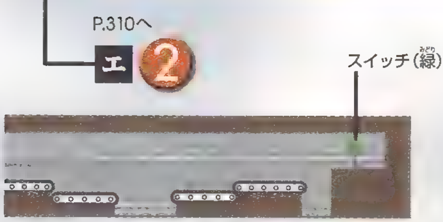
↑扉についた3つのランプが点灯すればよい。

3 赤スイッチを押したら急いで下へ

赤いスイッチを押すとトゲのついた天井が下降してくる。すばやく下へと移動し、天井に押しつぶされないようにしよう。



↑マイトにかまっている余裕はない。急こう。



4 三角飛びで隠し部屋へ行こう

青の特殊スイッチの左上部のほうに、扉があるのがわかる。空中ジャンプでは進めないが、三角飛びなら上ることが可能だ。



↑壁に接触した状態でジャンプ操作をしよう。



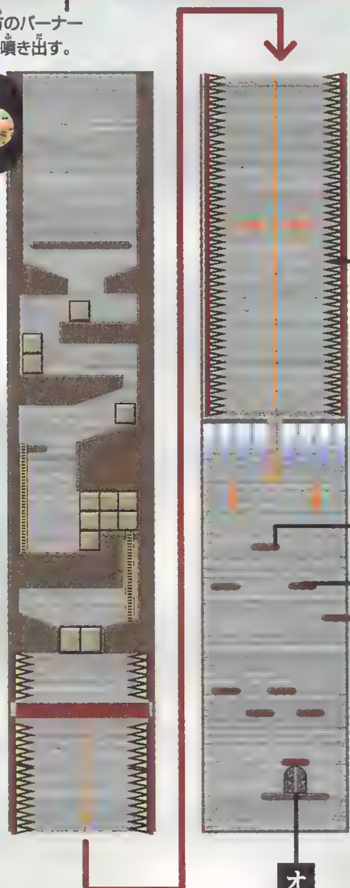


4キャラを選択する。





4キャラを選択する。



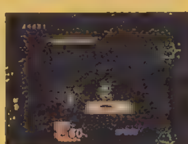
5 青い炎にフタをして進もう

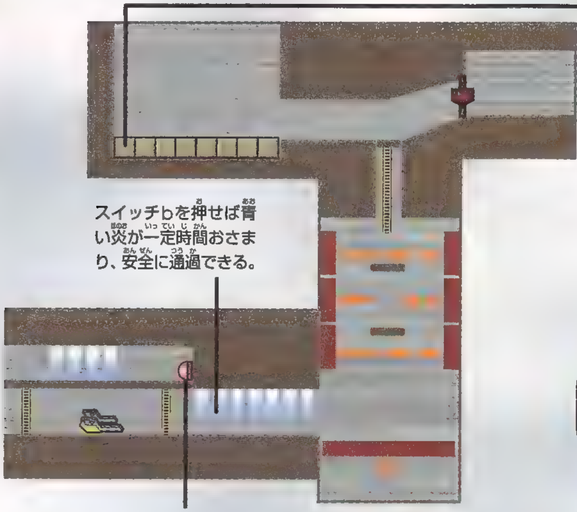
青い炎が行く手をさえぎっているので、少し戻ってハシゴを上ろう。スイッチaを押すと、天井が下りてきて通行可能になる。

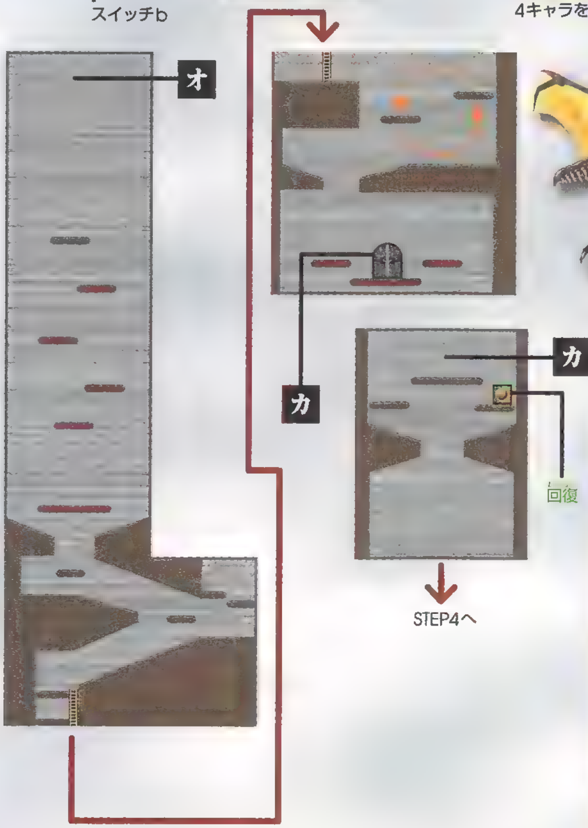

炎の噴出口がふさがれ、通れるようになる。

6 天井の炎に注意しよう

足場に乗ると、足場が上昇を始める。上まで行くと天井の炎でダメージを受けるので、どんどん下へと進んでいくとよい。


左右の壁も迫るので、すばやく動こう。





STEP4



4キャラを選択する。

GOAL!

BOSS メタリドリー



BOSS メタリドリー

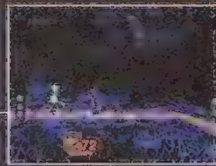
制限時間2分以内に倒さなければならないボス。飛行機を墜落させようとしてきたら、ジャンプ攻撃を当てて攻撃を中断しよう。



↑メタリドリーが足場にしがみついたら、危険なのでジャンプしよう。

亜空間突入口

? ×1 ×0



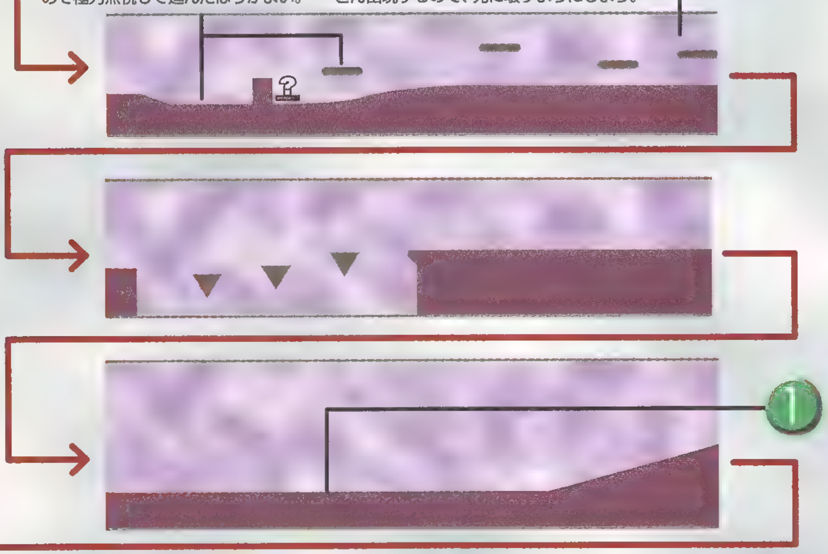
STEP 1 25キャラより4キャラを選択

ストック×3



敵を倒してもジェネレーターを破壊しないかぎり、敵が次々と出現するので極力無視して進んだほうがよい。

スクロールが止まって亜空軍との戦闘になるが、ジェネレーターを壊さないと敵がどんどん出現するので、先に壊すようにしよう。





足場がとぎれているように見えるが、実際は見えない足場が続いているので、そのまま進むことができる。

1 巨大な敵たちとの連戦

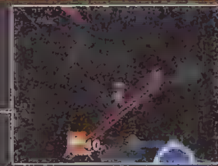
ギラーンやビッグブリムの間に挟まれると分が悪いので、緊急回避や空中ジャンプを使い、挟まれないような位置どりで戦おう。



↑相手が大きいので、攻撃はけっこう当てやすい。

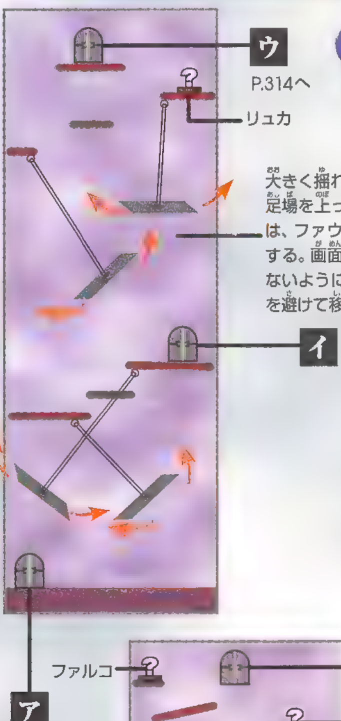
亜空間

? ×15　×1



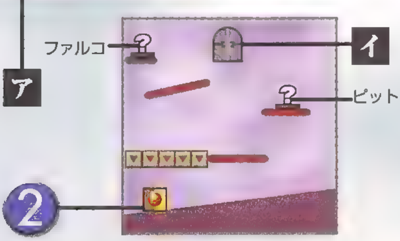
STEP 1 ストック×3





ガルアイスの攻撃を受けると、キャラクターが凍って下に落下してしまう危険性が高い。ジャンプなどで回避するようにしよう。

大きく揺れる振り子の足場を上っていくときは、ファウロンが出現する。画面外に運ばれないようにファウロンを避けて移動しよう。



1 フィギュアにされた仲間を集めよう

ステージにちらばっているフィギュアを集めると、「亜空間」クリア後にそのキャラクターを使えるようになる。なるべく多くのキャラクターを集め、最終決戦に備えよう。



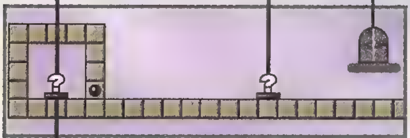
◐お気に入りのキャラクターは、忘れずに回収しておこう。

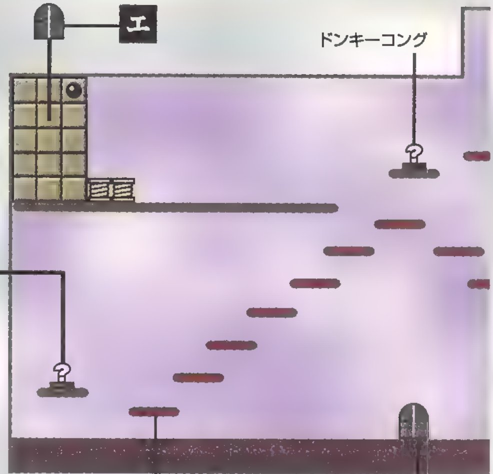
2 見逃しやすいオレンジボックス

この部屋では、オレンジボックスが部屋の左隅に置かれている。上へ進もうとして見落としがちなので、訪れたら必ず取ること。



◐右側から回りこめば、簡単に取れる。





黄色い足場に乗ると、付近に白い足場が出現する。

ピカチュウの取り方

爆弾ブロックを壊してフィギュアを入手したら、すぐに右へ移動しよう。急いで戻らないと、下に落下してミスとなってしまう。



フィギュア入手後、右側にタッシュしよう。

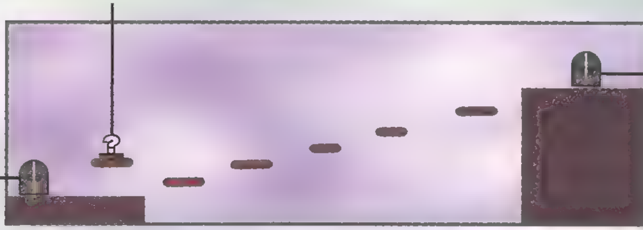


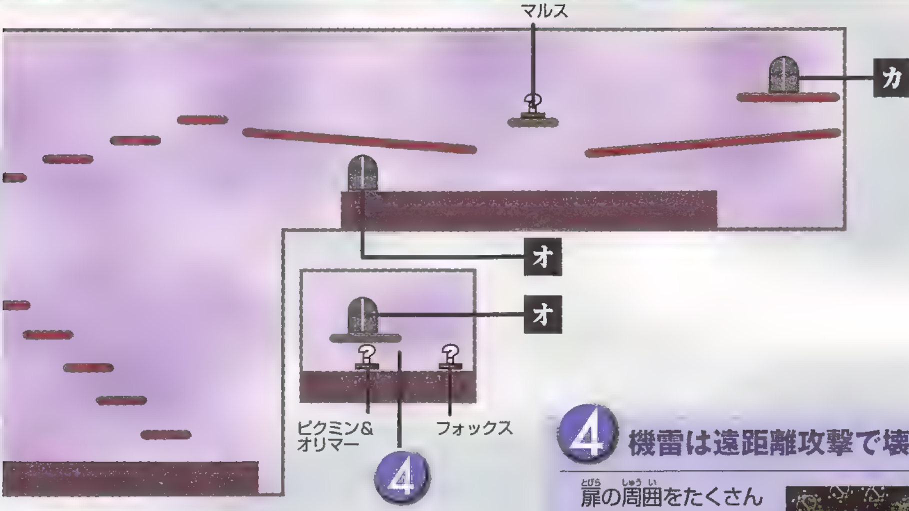
先に進めないように見えるが、画面外なら通過できる。空中ジャンプを使って画面外を進もう。

Mr.ゲーム&ウォッチのフィギュアを取りたいときは、落下ブロックが落ちたらすぐに攻撃を出して爆弾ブロックを破壊し、すぐさま空中ジャンプで移動すればよい。



画面が時計回りにゆっくりスクロールし、ジェネレーターを破壊するのは難しい。フィギュアを集めたら次の扉へ向かうほうがよい。

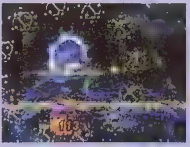






4 機雷は遠距離攻撃で壊す

扉の周囲をたくさんの機雷が回っている。ここは、ネスの横必殺ワザのような飛び道具を使い、機雷を破壊すると安全だ。



↑ここでは、飛び道具を放つ必殺ワザが便利だ。

5 クッパ戦のポイント

クッパは重量があり、ふっとばしにくく動きも遅い。緊急回避やダッシュで距離を調整しながら、スマッシュ攻撃を使おう。



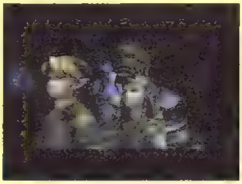
↑攻撃力が高いので、接近時はガードを使おう。

COLUMN フィギュアを集めることの利点は？

「亜空間」にあるキャラクターのフィギュアを集めると、以降の戦いで、回収したフィギュアのキャラクターを使用可能になる。 また、2回目に訪れる「亜空間」で、リンクとゼルダのフィギュアを入手してクリアするとガノンドロフが仲間に加わり、ワリオのフィギュアを入手してクリアするとワリオが仲間に加わることになる。



←再度「亜空間」に挑戦し、フィギュアを回収してもかまわない。

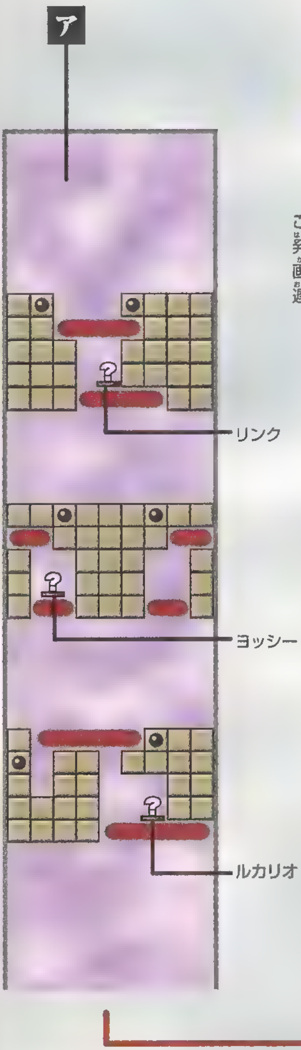


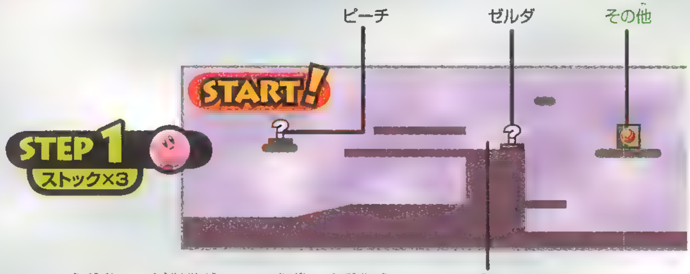
←クリア時にムービーが追加され、ガノンドロフが仲間になる。

亜空間

? ×10　×2

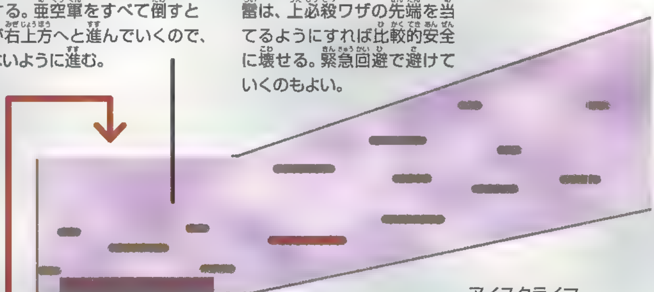


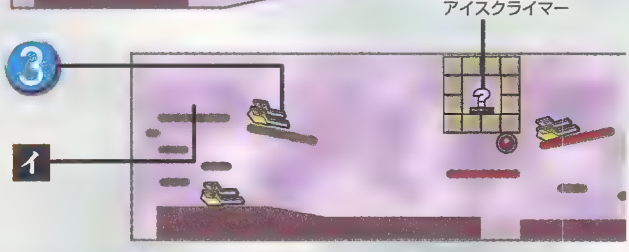




ここでは、亜空軍との強制戦闘が発生する。亜空軍をすべて倒すと画面が右上方へと進んでいくので、遅れないように進む。

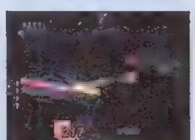
序盤に多数設置されている機雷は、上必殺ワザの先端を当てるようにすれば比較的安全に壊せる。緊急回避で避けていくのもよい。





3 カタパルトでひとっ飛び

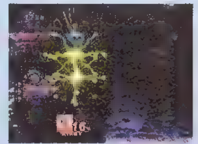
足場と似た色でわかりにくいが、カタパルトがいくつか置かれている。敵を無視してすばやく進めるので、積極的に利用しよう。



⇧上の足場にあるカタパルトに乗るとよい。

1 メタナイトのフィギュアの取り方

メタナイトのフィギュアを取るときは、機雷の上で下必殺ワザを出して機雷を破壊してしまうと、安全に入手することができる。



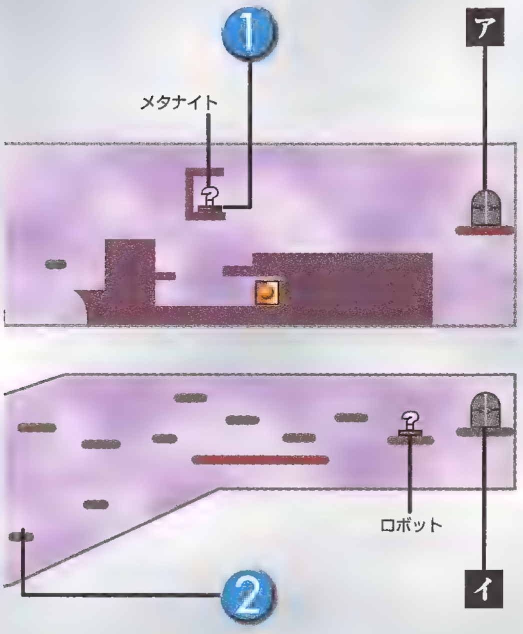
↑下必殺ワザ中なら、機雷が爆発しても安全だ。

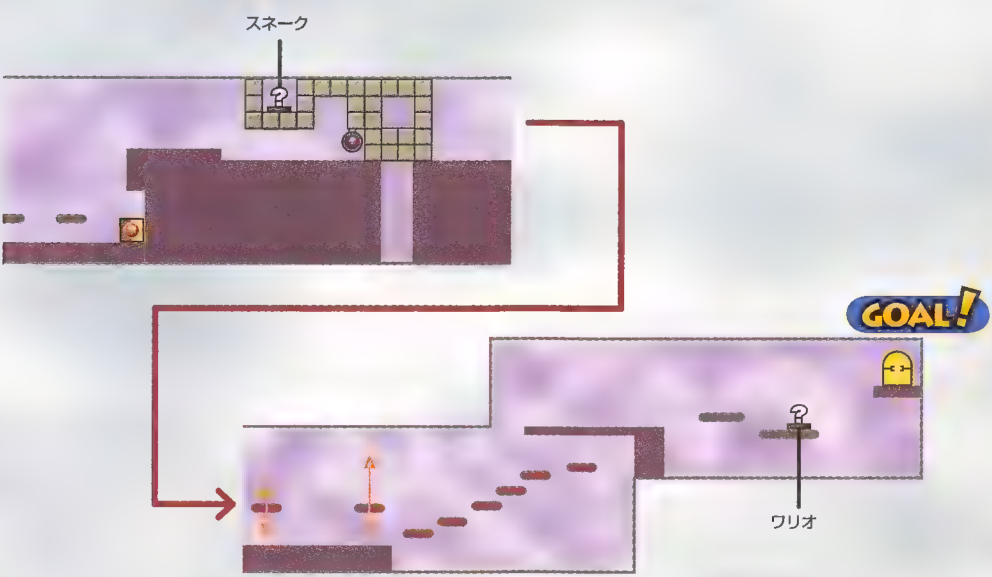
2 スパーの対処法

強制スクロールで進む場面では、多数のスパーが現れる。無理に攻撃を試みると足場から落下するので、ガード主体で進もう。



↑飛行をうまく使って進んでいこう。



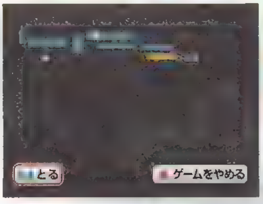


アドベンチャーモード 大迷宮について

最後に登場する「大迷宮」は、これまでのステージよりも巨大なステージだ。大きさだけでなく、他のステージとの違いがいくつかあるので紹介しておこう。

多くの部屋が待ち受ける巨大ステージ

いくつかの部屋や通路が連なっているということは他のステージと共通だが、部屋の数が多く、通常のステージの何倍もあるのが特徴。また、大迷宮の入口は最初は1つしかないが、特定の部屋に入ると、以後はそこも入口として機能する。最終的に、入口は4つまで増える。



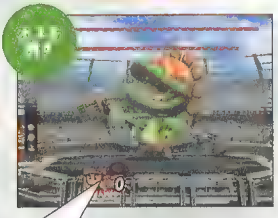
ポーズ機能を使うと、大迷宮の全体マップを確認できる。各部屋間のつながりもわかるので便利だ

大迷宮の流れ

大迷宮での目的は、ステージ内に点在するボスとニセファイターをすべて倒すこと。これらの敵は特定の扉に入ると戦うことができ、一度撃破すれば次からは出現しない。ボスは、かつて戦ったものと同様で、戦闘する場所や攻撃方法も同じ。すべてのボスとニセファイターを倒すと、大迷宮の中央付近の部屋から、最後の敵が待つ部屋へと進むことができる。

[大迷宮の進み方]

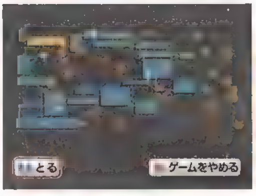






ボスの位置を知る方法

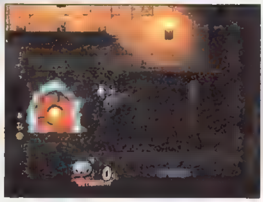
ボスやニセファイターとの戦闘になる部屋に続く扉には、黒いもやがかかっていてすぐにわかるが、ポーズ中に表示されるマップを見てもその場所はわからない。ただし、大迷宮を探索し、レックウザ戦、カルカリオ戦を経て最初の部屋まで戻ってくると、倒していないボスやニセファイターのいる場所が、マップに表示されるようになる。



マップ上で点滅する顔のアイコンが、ボスやニセファイターのいる場所。アイコンのもとへ進んでボスたちを倒そう

大迷宮に点在するセーブ地点

大迷宮内にはセーブ地点が点在する。セーブ地点には、部屋の中央の足場に乗ってセーブやキャラクターの選択、シールの編集を行うポイントが設置されている。また、大迷宮の入口にあたる4つのセーブ地点には、それぞれの入口を結ぶワープポイントも設置されている。



◀セーブ地点へ続く扉には、その上に黄色い球状のオブジェが取りつけられている。



セーブポイント

セーブ、キャラクター選択、シールの編集ができる。利用時は蓄積ダメージがリセットされる。



ワープポイント

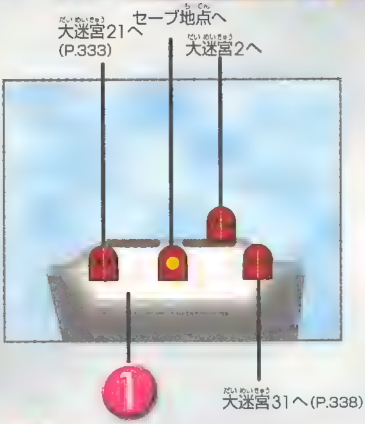
4つの迷宮の入口の部屋に設置されている装置。上方向に入力すると他の入口へとワープする。

大迷宮全体マップ



※大迷宮40は、大迷宮34から行くことのできる異空間となっている。

大迷宮 1　?×0　×0



1 まずは大迷宮２へ

最初は、大迷宮21と大迷宮31へ続く扉は出現していない。ボスパックンを倒したら、まずは大迷宮2へと進もう。



⬆セーブ地点へ行き、セーブするのもよい。

大迷宮 3　?×0　×1



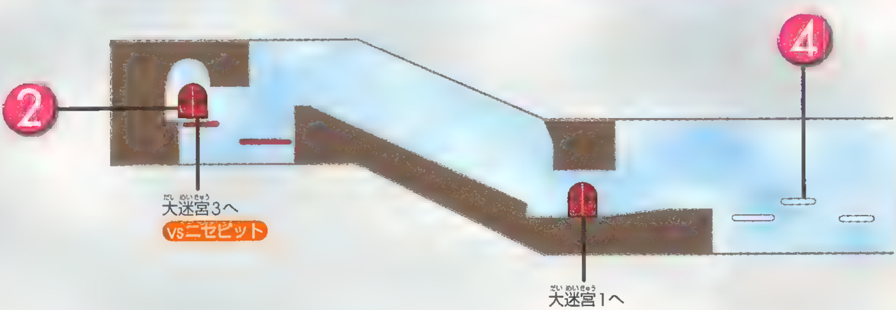
2 ニセモノが待ち受ける部屋

特定の扉に入ると、ニセのファイターと戦うことになる。なお、ニセのファイターを倒すと、そのニセモノは二度と出現しない。



⬆ワザなどは、本物のキャラクターと同じだ。

大迷宮 2　?×0　×0



大迷宮4 ?×0 ×1



5 紫の足場は左寄りに乗る

紫の足場に乗ると足場が上昇し始める。上にはジャキールが待ちかまえているので、足場の左側に立ってジャキールを回避しよう。



ジャキールは2体いる。なるべく左に寄ろう。

3 足場にいるジャキール

右側の足場から左上の足場へ飛び移るときは、左上の足場にジャキールがいることを覚えておこう。左寄りに移動すれば安全。



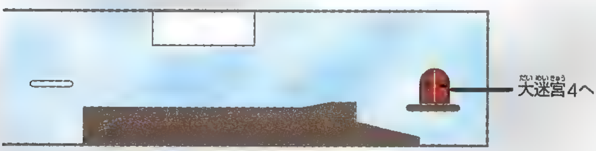
ジャキールは倒せないので、避けるのが賢明。

4 ファウロンは無視して進む

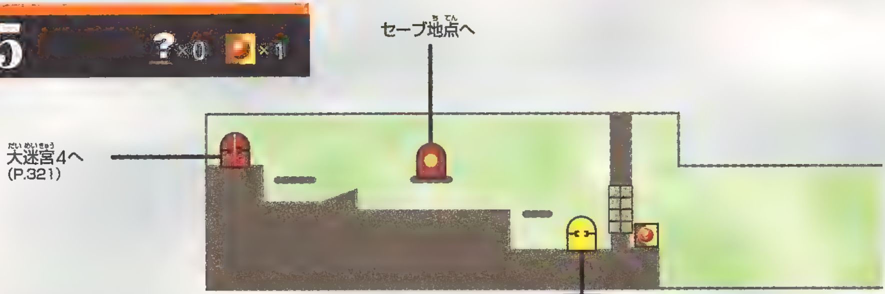
雲の足場を通過する際に現れるファウロン。攻撃を受けることはほぼないので、無視して通過するのがもっとも安全かつ簡単だ。

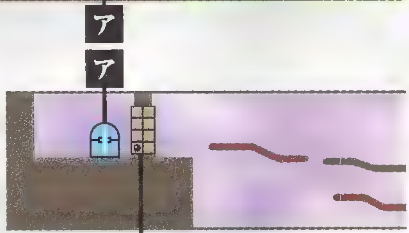


上に乗ってしまったら、すぐに降りよう。



大迷宮5 ？×0 ×1





爆弾ブロックを壊せば、表ステージの壊せなかったブロックが壊れ、オレンジボックスからアイテムを入手可能。

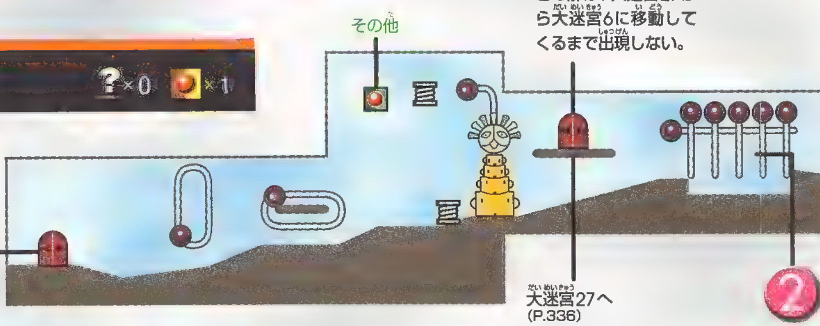
① ブロックを壊したら裏ステージへ

表ステージで足下のブロックを壊したら、裏ステージに入ろう。ブロックの壊れた部分を通って進めば爆弾ブロックを壊せる。

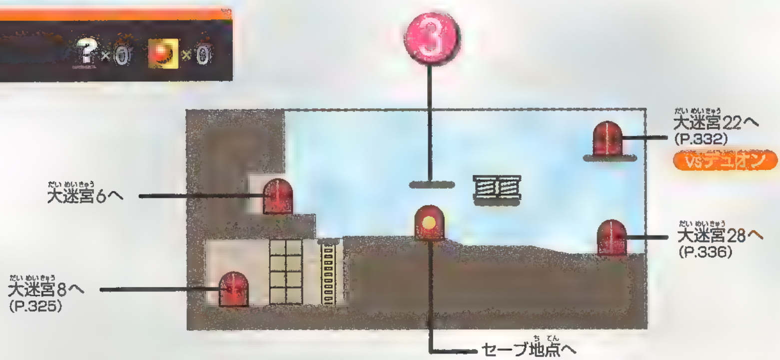


↑忘れずに、ニセヨッシーを倒しておこう。

大迷宮6 ？×0 ×1

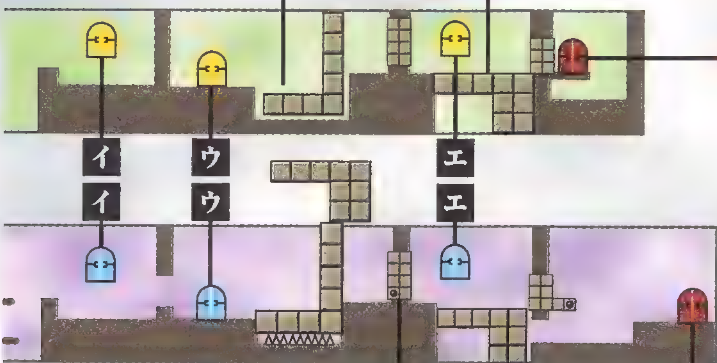


大迷宮7 ？×0 ×0



ブロックを壊せば、裏ステージの壊せなかったブロックが壊れ、先へ進むことが可能。

1



VSニセヨッシー

爆弾ブロックを壊せば、裏ステージの壊せなかったブロックが壊れ、先へ進むことが可能。

大迷宮6へ

2 パンチスライダーで攻撃しよう

ブーバスがたくさん出現するが、パンチスライダーが設置されているのでこれを利用して攻撃しよう。あっという間に倒せる。



↑このパンチスライダーを攻撃すれば効率的だ。



大迷宮7へ

VSニセディディーコング

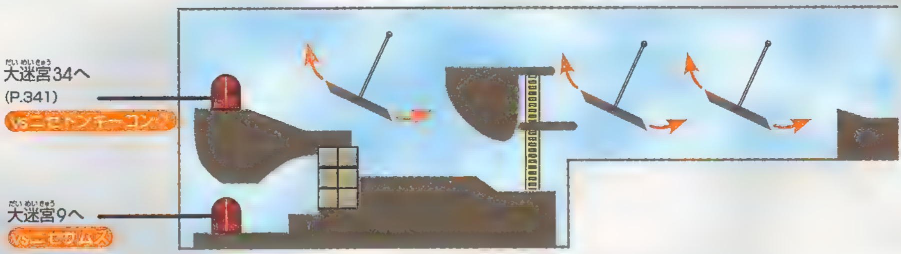
3 右には進まず左下の扉へ

大迷宮22や大迷宮28へも進めるが、まずは左下へ進もう。ワープポイントを使えばここに来られるので、後まわしでよい。

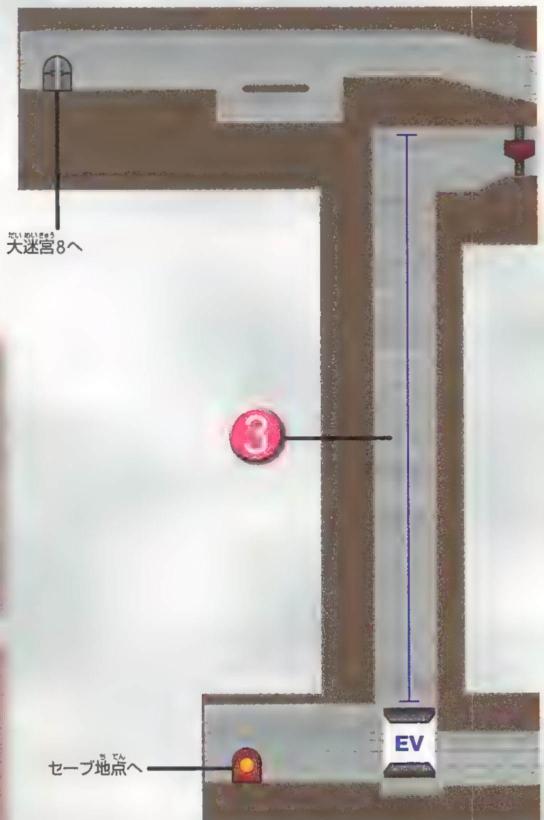


↑セーブ地点に寄って、態勢を立て直そう。

●大迷宮8 ?×0 ×0



●大迷宮9 ?×0 ×0



2 カギを忘れずに取っておこう

下のほうにある扉が気になるが、上の足場にあるカギを取らないと先へ進めない。ニセピカチュウを倒したら、カギを回収しよう。



↑カギを取ったら、敵は無視してカギつきの扉へ。

3 早く降りるなら左側

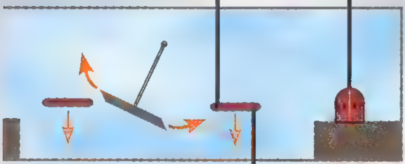
エレベーターの左側にはスペースがあるので、左側に飛び降りれば早く降りられる。ただし、サイマルには接触しないように。



↑飛び降りて、ビッグブリムをやりすごそう。

サイマルを攻撃しようとしても足場が小さいため、思うように動くことができない。無視して通過してしまったほうが安全だ。

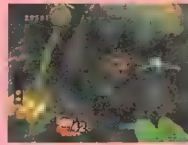
大迷宮7へ(P.322)



①

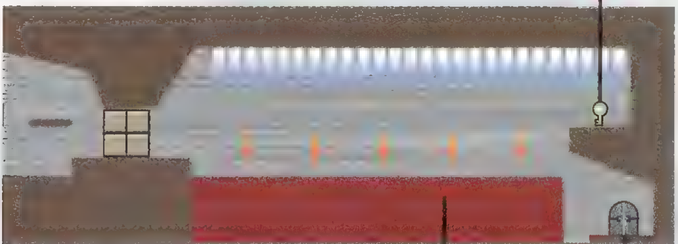
① 葉の足場には長く乗るな

以前湿地で見かけたものと同じ葉の足場。湿地のものとは異なり、乗ると画面外まで足場が下がるので、すばやく次の足場へ移ろう。



↑早めのジャンプで、次の足場をめざそう。

②



足場がせり上がってくるが、ジャンプで通過していけば問題ない。

VSニセピカチュウ

大迷宮 10 ?×0 ×0

大迷宮9へ



④

大迷宮12へ(P.326)

大迷宮11へ(P.326)

大迷宮13へ(P.327)

VSリドリー



大迷宮10へ

④ 3色のスイッチを押そう

中央部の扉に入るには、赤、青、緑の特殊スイッチを押す必要がある。特殊スイッチは、3つの部屋に分かれて設置されている。



↑赤いスイッチは、この部屋にあるので簡単。

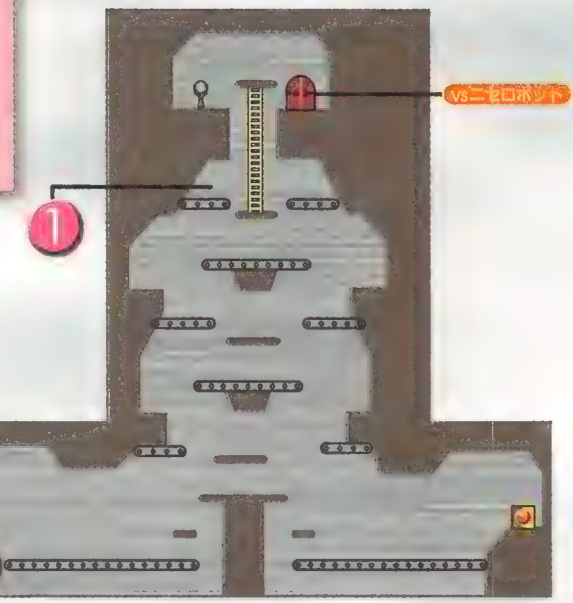
1 見つけにくいオレンジボックス

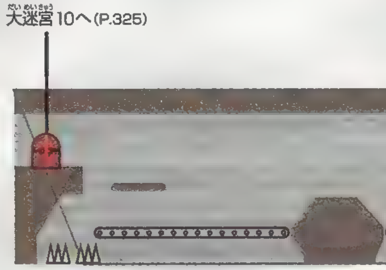
部屋の左上に位置するベルトコンベアの機械の中には、オレンジボックスが隠されている。クリア%上昇のために取っておこう。



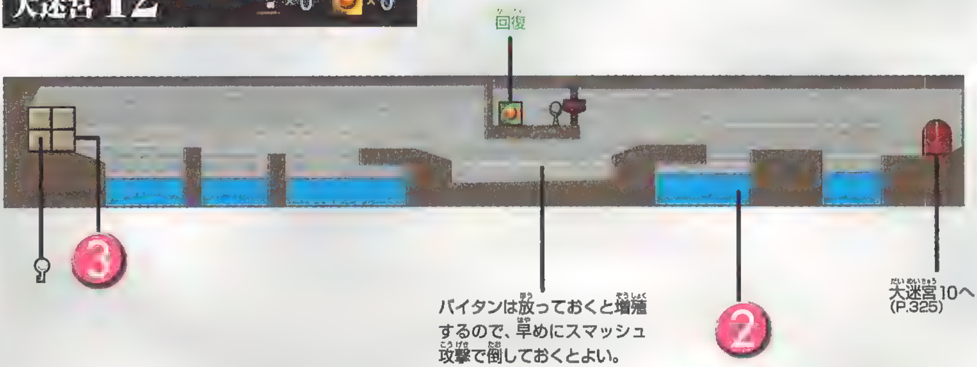
よく見えないが、ベルトコンベアの奥にある。

大迷宮 11 ?×0 ×2





大迷宮 12 ?×0 ×0



大迷宮13 ?×0 ×0



4 足場の動きをよく見よう

左右の壁にある足場が上下しているので、上へ進むときは右側、下に進むときは左側の足場と、進行方向に合わせて使おう。


⬆スイッチを押せば、毒霧を止められる。

2 おぼれないように足場を渡れ

水の中に落ちたままでいると、キャラクターがおぼれてしまう。おぼれて沈むとミスになるので、ジャンプで足場に戻ろう。

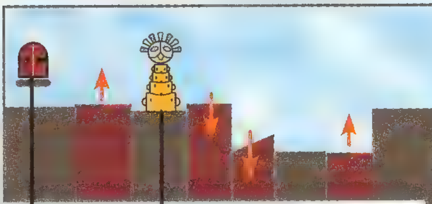
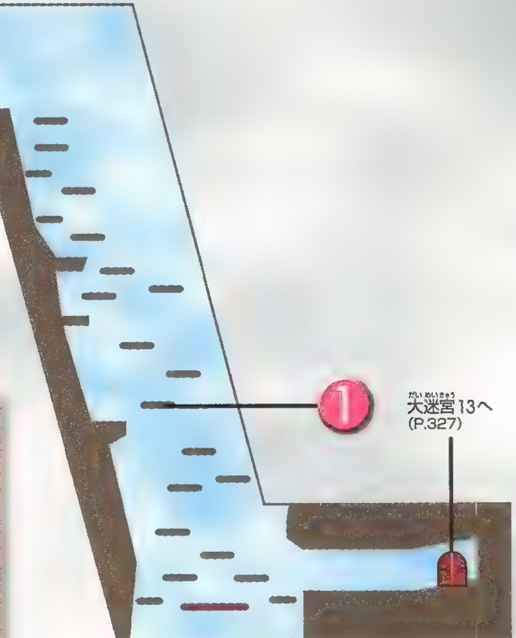

⬆空中ジャンプを駆使すれば、足場に戻りやすい。

3 ブロックを壊してカギを入手

ブロックを壊すとカギを入手することができる。部屋の中央部に戻ればセーブ地点へと進めるので、態勢を立て直すことができる。


⬆じゃまになるパッチは、先に倒しておこう。

大迷宮 14 ?×0 ×0

ギャムギャは、空中ジャンプで飛び越えて進んでしまおう。できそうにないときは、緊急回避やガードでギャムギャの攻撃を防ぎつつ戦おう。

① 画面上部に注目して落石をかわす

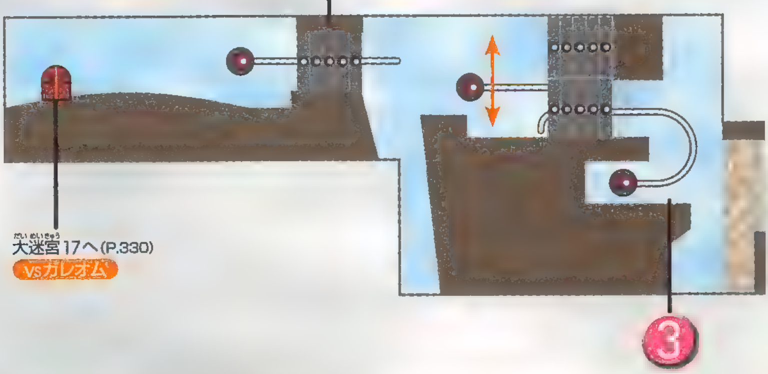
足場を伝って崖を上っていくときは、上から岩が何度となく降ってくる。緊急回避を使い、安全に回避していくとよい。



↑画面上部に注目して、落石に対処しよう。

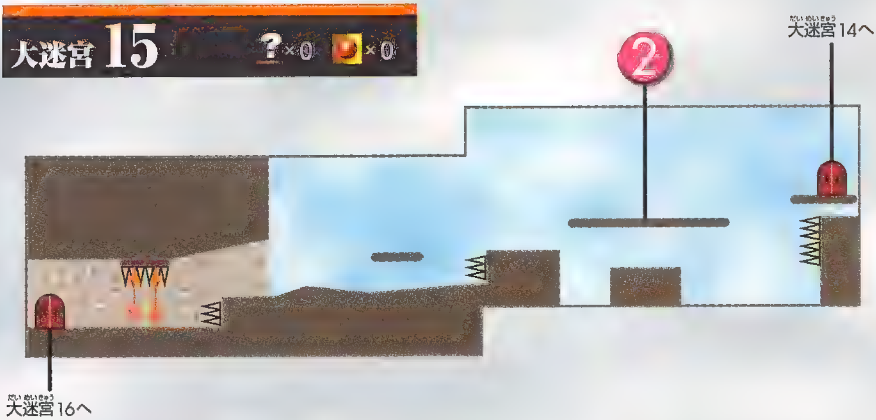
大迷宮 16 ?×0 ×0

部屋の右側からやってきた場合は、ここの右側にある上下に移動するパンチスライダーを攻撃すればこのブロックを破壊して通過することができる。



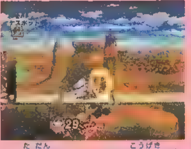
大迷宮 15

?×0 ×0



② デスポッドの懐にもぐりこもう

デスポッドは攻撃を受けるたびに照準がずれるので、接近して連続攻撃を浴びせれば、比較的安全に倒すことができる。



⬆多段ヒットする攻撃が、とくに有効となる。

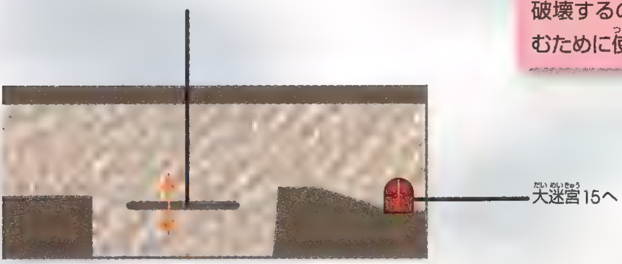
③ パンチスライダーでブロックを壊す

ここでは、最初はレールが見えない。バンパーを攻撃するとレールが現れてブロックを破壊するので、先に進むために使おう。

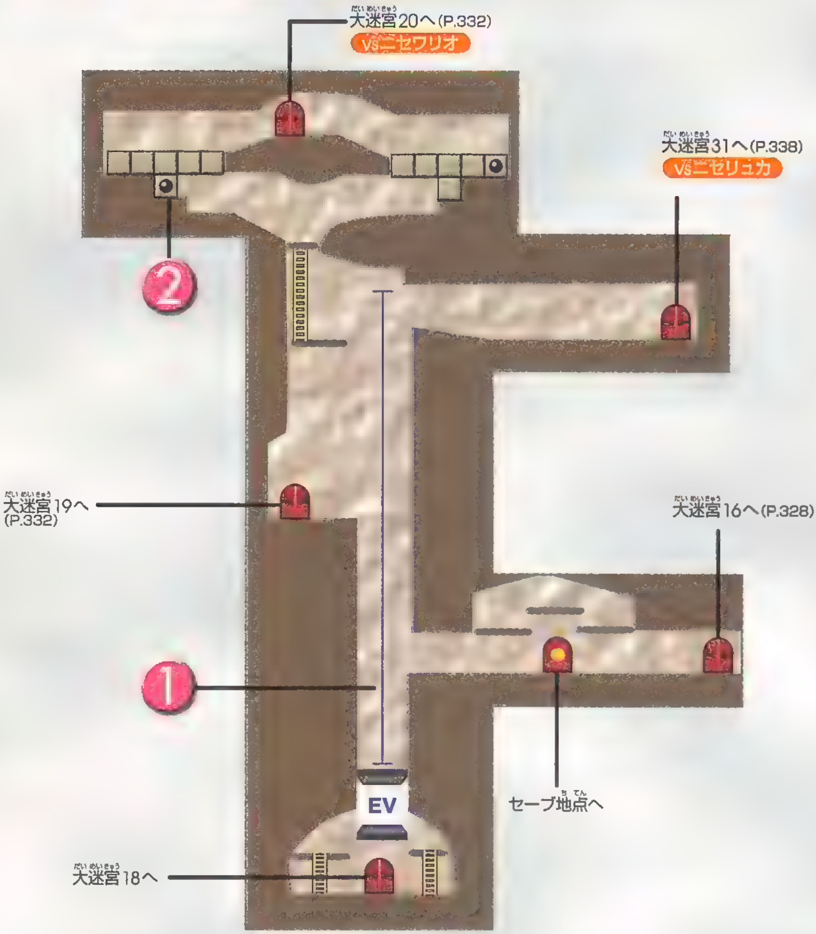


⬆付近のアラモス卿を攻撃する際にも、重宝する。

足場の上には、フロウスが3体出現する。フロウスは攻撃を加えないと体力が回復してしまうので、連続攻撃を浴びせて倒してしまおう。



大迷宮17 ?×0 ×0



1 フロウスにはかまわずに……

フロウスは、少しでも油断すると大ダメージを受ける強敵だ。無理に戦わずに、エレベーターを利用して上に向かってもよい。



↑フロウスの攻撃が始まる前に移動し始めよう。

2 ニセワリオ戦へ挑むときは……

下から上へ向かいたいときは、左側の爆弾ブロックを壊せばよい。爆弾ブロックを壊したらそのまま進み、ニセワリオを倒そう。



↑下に降りるときは、右側の爆弾ブロックを壊す。

大迷宮18

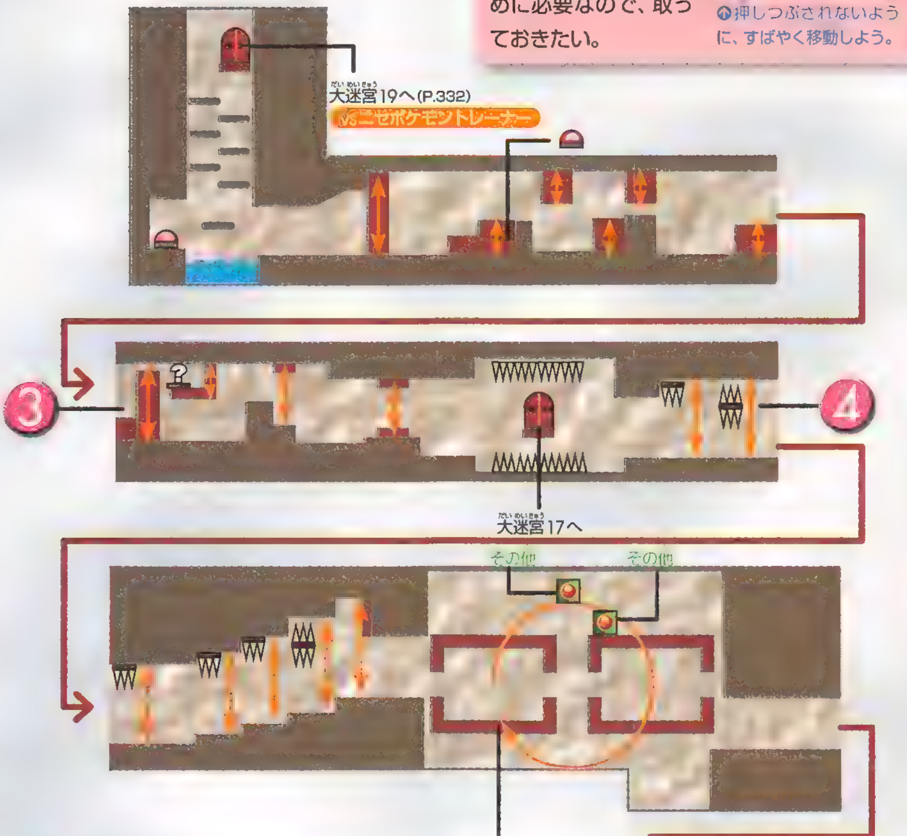
? ×1 ×0

3 隠されたフィギュアを回収しよう

動く壁をよく観察すると、フィギュアが置かれていることがわかる。クリア%上昇のために必要なので、取っておきたい。



⬆押しつぶされないように、すばやく移動しよう。



フロウス、デスポッドとやっかいな敵が待ち受けている。無理に倒そうとせず、ガードを固めてきりぬけよう。



4 天井のタイミングを計ろう

トゲつきの天井が落ちてくる場所では一度立ち止まり、天井がもとの位置に戻っている間に、すばやく下を通過するとよい。

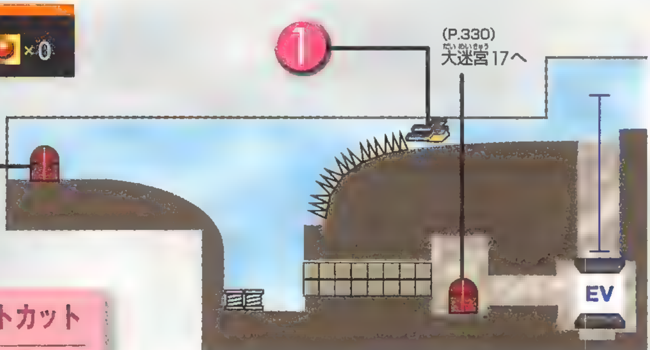


⬆ジャンプや飛行で上を通るのは少し難しい。

大迷宮19 ?×0 ×0



大迷宮20 ?×0 ×0



① カタパルトによるショートカット

ニセルイージ戦を終えたあとで大迷宮21へ向かうときは、トゲの直前にあるカタパルトに乗ろう。扉の前まですぐに移動できる。



⬆ダメージを受けるリスクもないのでおすすめ。

大迷宮22 ?×0 ×0

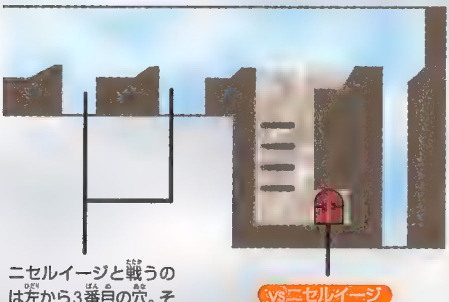


3 レックウザを倒して大迷宮１へ

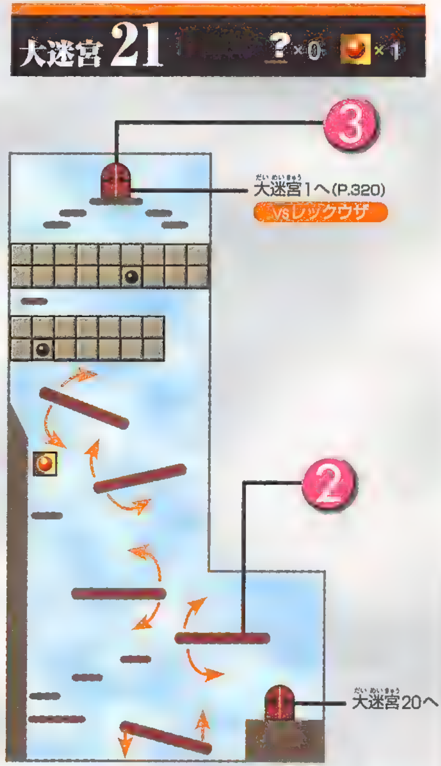
レックウザを倒したら、ボスパックン戦後の部屋に戻ることになる。そうすると、以後は、地図にボスの位置が表示されるようになる。



ボスは、マップ上に顔のようなアイコンで表示。



ニセルイージと戦うのは左から3番目の穴。そのほかの穴は落下するとミスとなるので、間違えないようにしよう。



4 小さい足場では落下に注意

風が吹いており、ジャンプ中にも少し後退してしまう。とくに部屋の右側は足場が小さいので、空中ジャンプを駆使しよう。



次に飛び移る足場を決めてから、移動しよう。

2 シーソーのように動く足場

シーソーのような動きをする足場が連続で登場する。2つの足場が近くなった瞬間を狙い、空中ジャンプを使いながら上っていこう。



少し早めにジャンプ操作をするとよい。

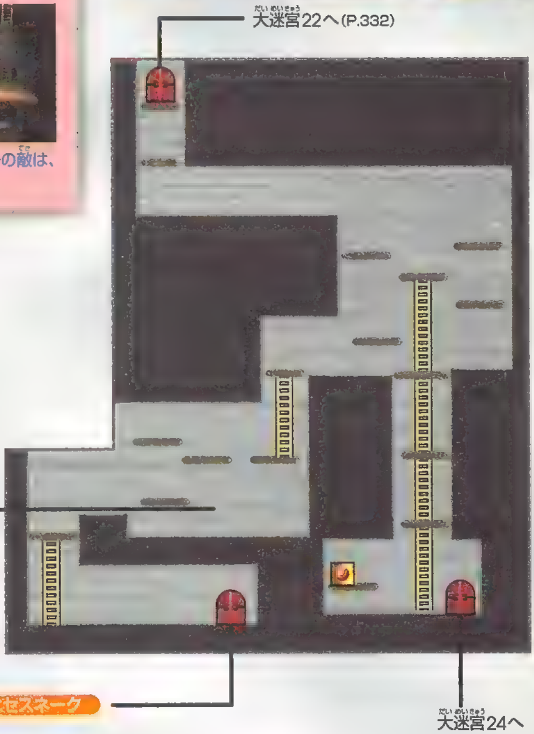
1 ジェネレーターは無視しよう

ジェネレーターからは敵が続々と出現するが、ここで壊す必要はほとんどない。無視して左下へ進み、ニセスネークを倒そう。



↑ジェネレーターの敵は、無視して進もう。

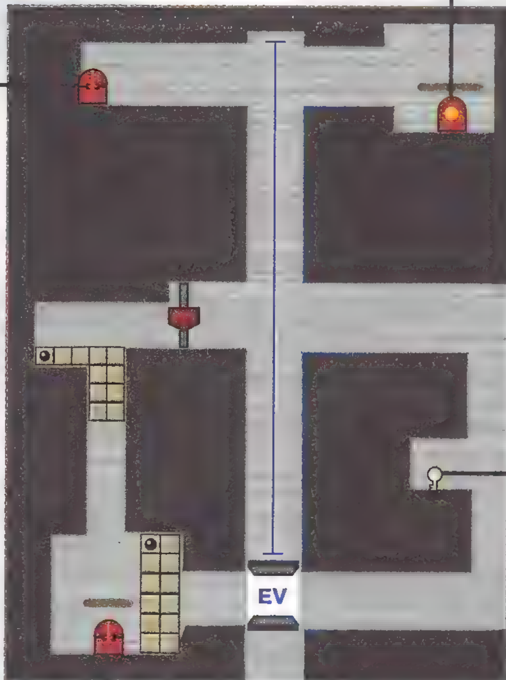
大迷宮23 ?×0 ×1



大迷宮25 ?×0 ×1



大迷宮24　?×0　×0

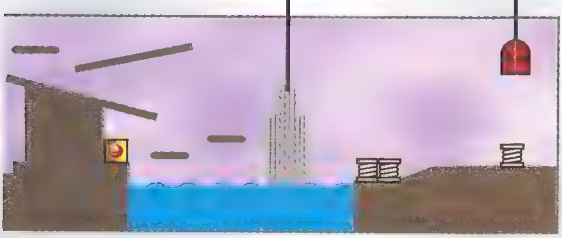


2 カギを取り三角飛びで上方へ

カギを入手したら、下に降りずに三角飛びを使って上へ進むと近道になる。壁に接触した瞬間にジャンプ操作を行おう。



↑敵と遭遇する可能性が低くなって安全だ。



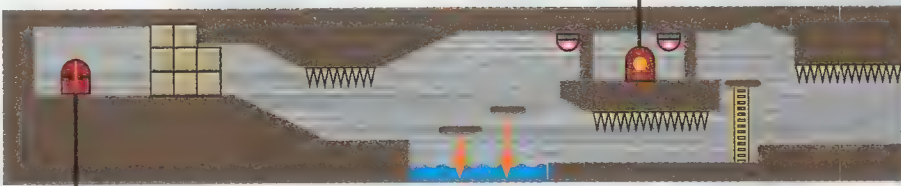
3 スプリングでトゲをかわそう

とても長いトゲが設置されて進路を妨害しているが、直前に置かれているスプリングでジャンプすれば、飛び越えられる。

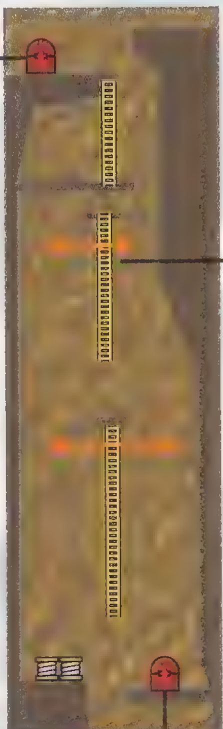


↑空中ジャンプを使えば、さらに安全に通過可能。

大迷宮26 ?×0 ×0



大迷宮28 ?×0 ×0



3 機雷の合間をぬって進もう

機雷がたくさん置かれているこの部屋では、ハシゴの上でのすばやい動きが重要。ジャンプしてすばやく下りることを活用しよう。



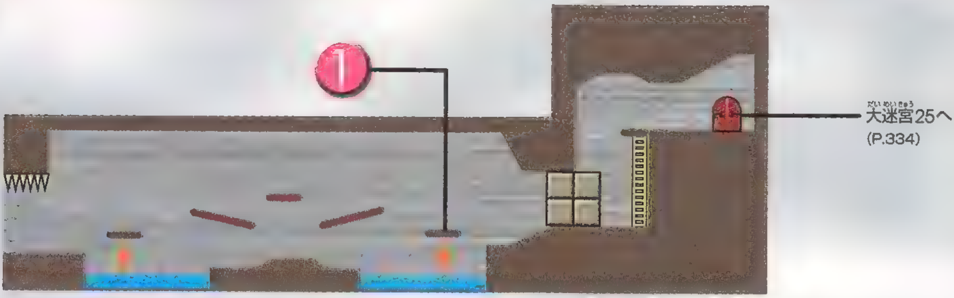
↑落下して進むときは、左右に細かく移動を。

大迷宮27 ?×0 ×0



大迷宮29 ?×0 ×0





1 氷の足場は避けて戦う

氷の足場に乗るとたちまちに崩れるので、戦闘を行う場所としては不向き。少し進んだところにある通路で戦うほうがよい。



↑通路で戦えば、攻撃も回避もしやすい。

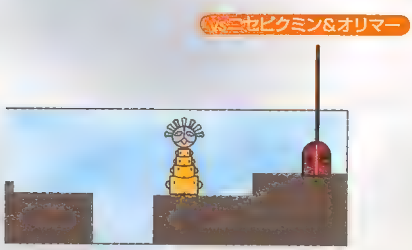
2 ギャムギャは無理に倒さない

進路を妨害するギャムギャは、無理に倒さなくてもよい。空中ジャンプや上方向に移動するワザを使い、切りぬけて進もう。



↑強力なレーザー攻撃は、緊急回避で対処しよう。





4 機雷は遠距離攻撃で壊そう

複数の機雷が動いてとても危険だ。マリオの横必殺ワザのような遠距離攻撃で、機雷を壊しながら進むと安全に突破できる。

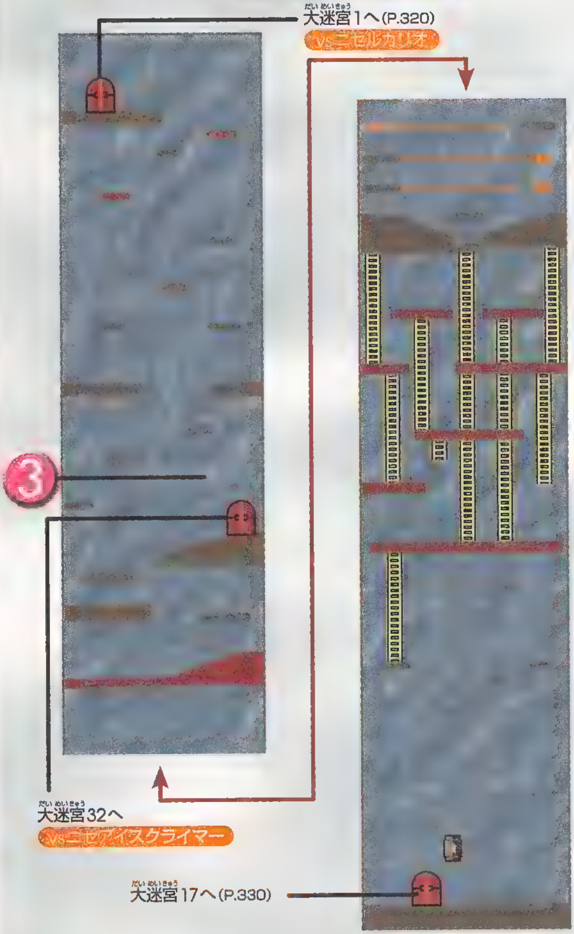


↑ジャンプで飛び越えて進むこともできる。

大迷宮30 ?×0 ×0



大迷宮31 ?×0 ×0



3 強風が吹く中を上へと進もう

強風が吹いているので、わずかだがキャラクターが飛ばされてしまう。細かい移動で位置を調整し、先へと進んでいこう。



↑飛行できるキャラクターなら移動は少し楽になる。



2 落下ブロックはカタパルトで回避

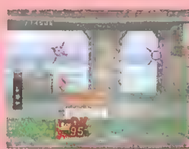
ニセピーチ戦の前には落下ブロックが置かれているが、落下ブロックの近くにカタパルトがあるので、それを使って進めば安全。



⇧落下ブロックの上を一気に通りぬられる。

1 ジャキールと動く壁への対処

動く壁とジャキールが障害となるこの通路では、壁の動きを見きわめるのが重要。壁が引っこんだら、その隙に進むとよい。



⇧ジャキールと動く壁の間を進んでいこう。

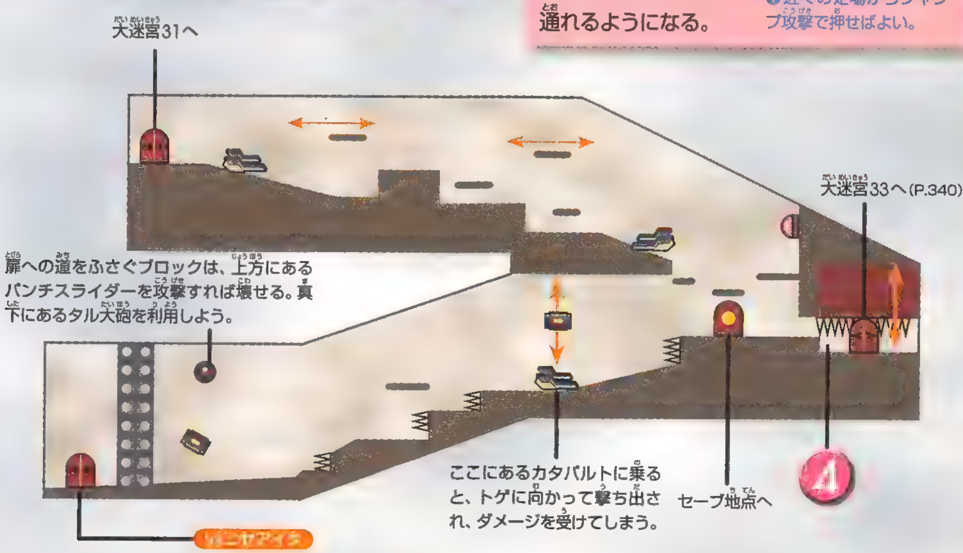
4 スイッチを押して扉への道を開く

大迷宮33へ続く扉へは、壁に閉ざされていて進めない。しかし、壁面のスイッチを操作すれば、壁が上がって通れるようになる。



⇧近くの足場からジャンプ攻撃で押せばよい。

大迷宮 32 ?×0 ×0



大迷宮33 ?×0 ×0



1 タル大砲に乗って一気に進む

ニセマルスを倒したあとは、タル大砲に乗って進むと、すばやくかつ安全に進める。途中のカタパルトを使えば、さらに早い。



↑タル大砲を使えば、敵を無視して一気に進める。

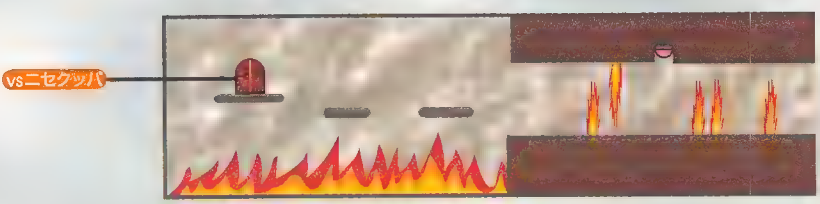
2 カギを運ぶ際は敵を殲滅しよう

カギを運ぶときは、あらかじめ付近の敵を全滅させておこう。先に敵を倒しておけば、余計なダメージを受けずにすむだろう。



↑とくにやっかいなアラモス卿は倒しておこう。

大迷宮35 ?×0 ×1

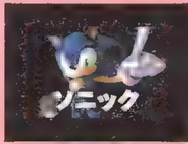


大迷宮34　?×0　×0



3 部屋の中央から最終決戦へ

大迷宮内にいるボスをすべて倒すと、この部屋の中央部から奥へ進めるようになり、最後の敵のもとへ行けるようになる。



↑最終決戦直前で、ソニックが仲間になる。

4 天井のスイッチで炎を操作しよう

ところどころで噴出している炎は、天井に設置されたスイッチを押すことで一時的に消すことが可能だ。スイッチを押しつつ進もう。



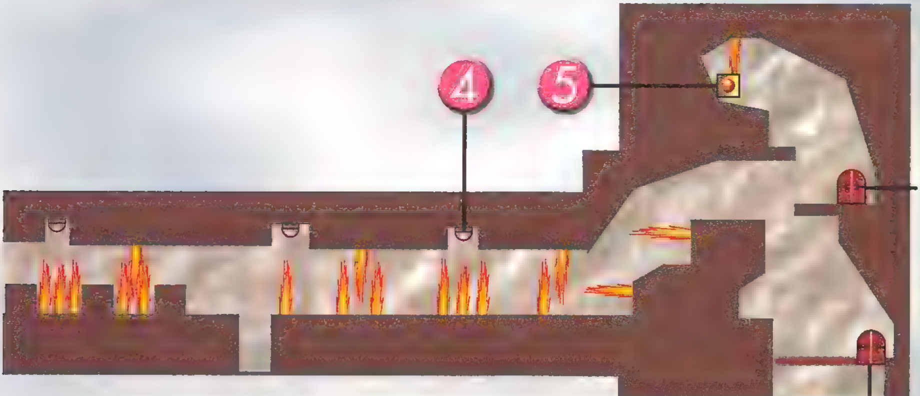
↑スイッチが見えたらジャンプしつつ前進する。

5 忘れやすいオレンジボックス

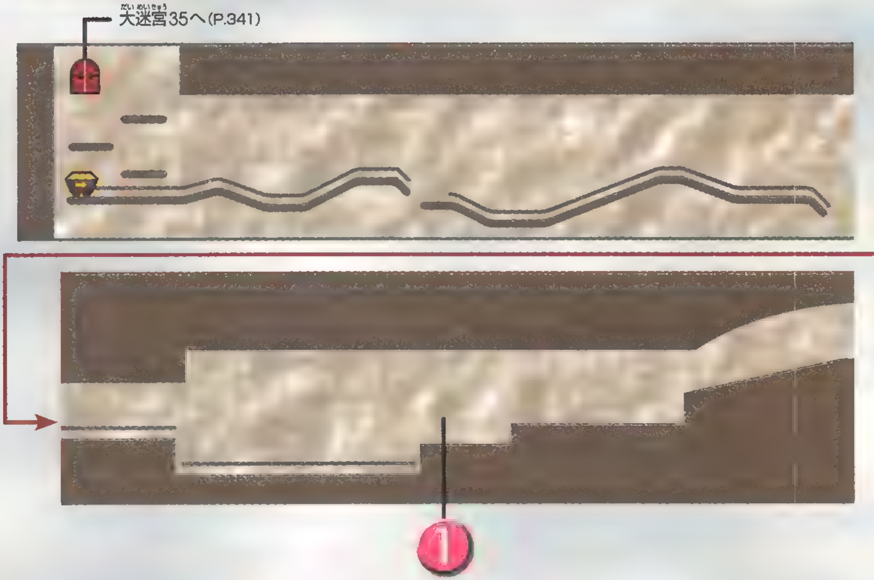
大迷宮13に続く扉の近くにはオレンジボックスが設置されている。気づきにくい場所にあるので、忘れずに取っておこう。



↑天井の炎が消えている隙に取りたい。



大迷宮36 ?×0 ×0



大迷宮37 ?×0 ×1

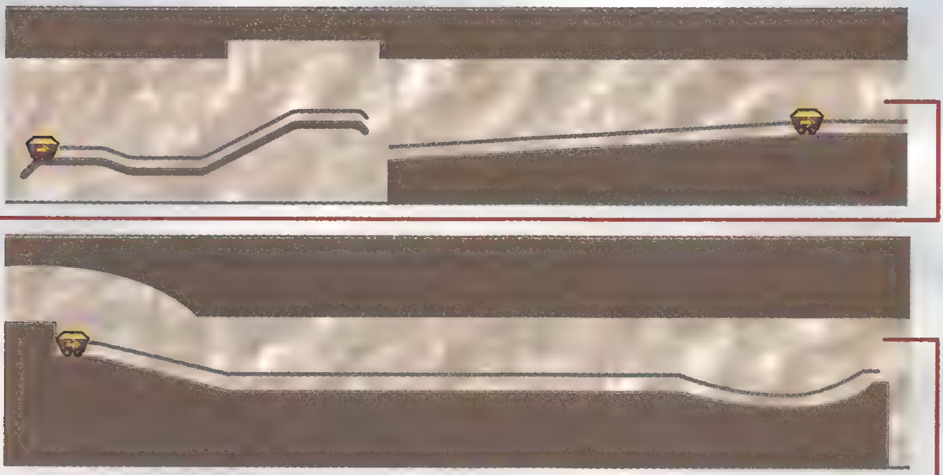


2 スプリングによるジャンプが重要

目的の場所にたどり着くには、スプリングの使い方が重要となる。スプリングの向いている方向を確認しながら進むようにしよう。



飛行を使えれば、移動はかなり楽になる。





① 歩いて進む場面は敵を無視しよう

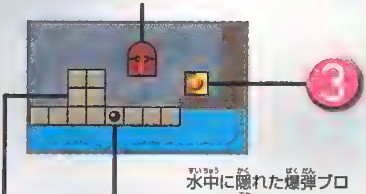
トロッコを降りて進む場面では、無理に敵の相手をすると余計なダメージを受ける。極力敵を無視して進むようにしたい。



↑空中ジャンプで飛び越えて進もう。

大迷宮38

?×1 ×1



回復アイテムが置かれている。

水中に隠れた爆弾ブロックを壊すと、フィギュアが現れる。

③ フィギュアの回収を忘れずに

水中に隠れた爆弾ブロックを壊すと、フィギュアが出現する。気づきにくい場所にあるが、ここを訪れたら必ず取っておこう。

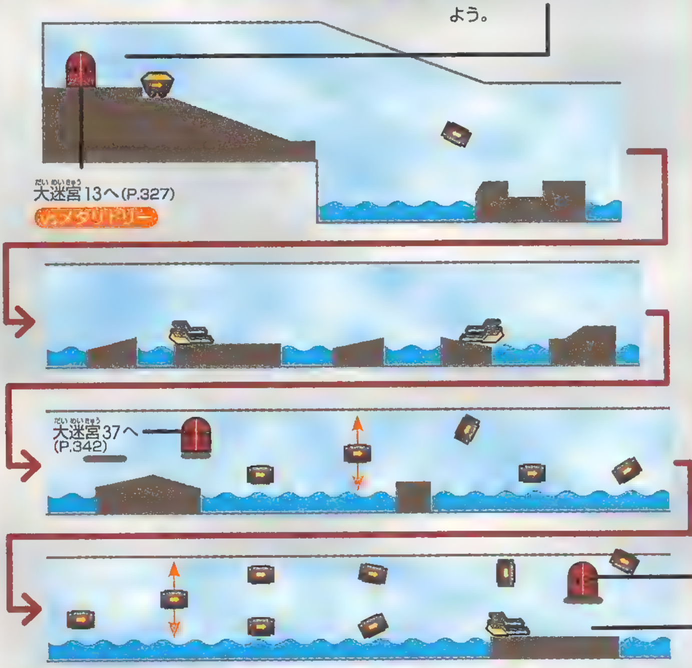


↑ここで下に攻撃すれば、爆弾ブロックを壊せる。

大迷宮39

?×0 ×0

トロッコにずっと乗っていると、キャラクターが水没してミスとなるので、レールがなくなったらジャンプで脱出しよう。



① カタパルトには乗らないようにする

このカタパルトに乗ると、画面外に撃ち出されてミスとなる。乗るメリットはとくにないので、覚えておこう。

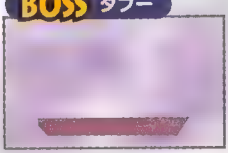


⬆ニセフォックス戦後は、タル大砲で戻るとよい。

大迷宮40

?×0 ×0

BOSS タブー



BOSS タブー戦

最後のボスだけあり、タブーは強力かつ多彩な攻撃を放ってくる。ステージ中をワープで飛び回るので、攻撃の直後や移動の合間などの限られた隙に攻撃を与える必要がある。そのためにもっとも重要なのは攻撃の回避。タブーの攻撃は、横方向に広い攻撃範囲を持つものが多い。空中ジャンプや上必殺ワザなど、上方向に移動するアクションを行って回避する方法が有効なので、覚えておこう。

攻撃のチャンスは一瞬であることが多い。ヒット数より、1発あたりのダメージの大きい攻撃を選択するとよい。また、タブーの攻撃はふっとばし力が非常に高い。ステージ中央付近で戦うことが肝要だ。



⬆[illegible]



⬆太いレーザーは、タブーが端に移動したのを見てからジャンプして回避。

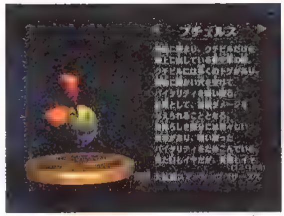


⬆全方位を攻撃する衝撃波は、引きつけてから緊急回避を使って対応。

アドベンチャーモード「亜空の使者」
敵キャラクター一覧

ボスを含む全60体の敵が登場!

「亜空の使者」に出現する敵キャラクターは、全部で60体。ここでは、攻撃方法や姿もユニークなそれらの敵を、まとめて紹介する。なお、敵の紹介順は、ボスは「亜空の使者」での出現順、その他の敵は五十音順となっている。



スマッシュブレートでフィギュア化した敵を入手すれば、フィギュア名鑑でその敵に関する設定を見ることもできる。

ボス



ボスパックン

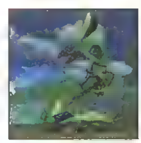
高いジャンプからの踏みつけや、両手に持ったカゴの振り回しなどの攻撃をしてくる。左右どちらかカゴを破壊すれば倒せる。





レックウザ

地中に潜って身を隠したかと思うと、地上に飛び出して攻撃してくる。飛び出す直前に地面が盛り上がるので、見たら回避しよう。





ポーキー

ポーキーを乗せたロボット。レーザーによる攻撃のほか、接近すると巻きこまれやすい、脚部による攻撃が非常にやっかい。





リドリー

飛行機の上で戦うことになる、翼竜のようなボス。たいてい空を飛んでいるので、ジャンプ攻撃を主体に戦うとよいだろう。

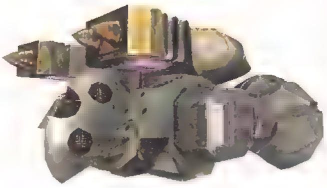




ガレオム（ロボ形態）

亜空軍のロボット。巨体を使った押しつぶし攻撃や、叩きつけ攻撃が得意。プレイヤーの前に三度に渡って登場する。





ガレオム（戦車形態）

戦車形態に変形したガレオム。ロボ形態時からは想像もつかないほどの猛スピードで、プレイヤーに向かって突進してくる。





デュオン（ソードサイド）

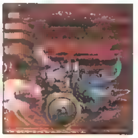
近距離攻撃に特化したデュオン。頭部や腕部についたブレードによる攻撃のほか、爆弾をばらまいて攻撃してくることもある。

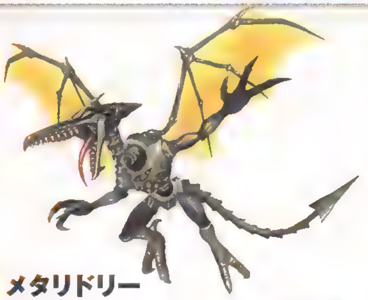




デュオン（ガンサイド）

デュオンのもうひとつの姿で、遠距離に特化したタイプ。ミサイルやバルカン、レーザーなどの多彩な兵器でプレイヤーを狙う。

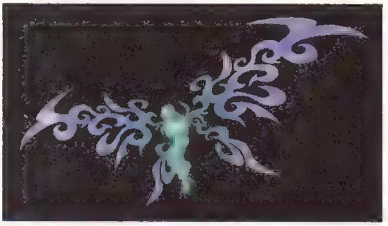




メタリドリー

ファルコン・フライヤーの上で戦う。自らの体を叩きつけて攻撃したり、船体にしがみつきながら火の玉を吐いたりしてくる。





タブー

最後に現れる事件の黒幕。全方位を攻撃する、衝撃波のような回避困難な攻撃を持ち、他のボスをはるかにしのぐ強さを持っている。



アーマン



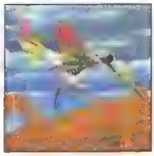
装甲に守られた敵。ときおり現れるアームを破壊すると、本体が露出して攻撃できる。

アラモス卿



笑い声とともに現れる不気味な敵。長い手に持った剣を使い、上空から連続して斬りつける。

アロアロス



上空からの急降下攻撃してくる鳥。勢いのためか、攻撃後は地面に突き刺さって無防備になる。

ガルアイス



足場などの周囲を回るように徘徊し、近づくと周囲に氷を噴出して凍結させようとする。

ガルサンダー



周囲に電撃を放って攻撃する。攻撃前に一度動きを止めるので、その隙に攻撃して倒そう。

ガルファイア



基本的な動きはガルアイスやガルサンダーと同じだが、接近すると炎をまき散らしてくる。

キャタガード



サーベルを発射して攻撃する戦車のような敵。装甲を破壊すると、中のランプが露わになる。

ギャムギャ



自ら動くことはないが、強烈なビームで攻撃してくる敵。目を閉じたらビーム発射の合図だ。

ギャムギャベース



ギャムギャを乗せている台座。ギャムギャベースは攻撃手段を持たず、台座以外の役割はない。

キラー



意志を持った弾丸状の敵。まっすぐに飛ぶものと、旋回しながら飛ぶものがある。

ギラーン



大きな鎌を振り回す巨大な敵。鎌が地面や壁に刺さると、少しの間無防備になってしまう。

クリボー



おなじみのクリボー。体当たりで攻撃してくる。踏みつけると一撃で倒すことができる。

コッコン



マリオネットのように糸でつり下げられた敵。爪やビームによる、上空からの攻撃が得意。

サイマル



宙に浮く球状の敵。接近すると、高速回転しながら本体側面に着いた刃で連続攻撃する。

その他の敵

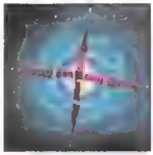
ジェイダス
影のような姿をして、両手に巨大な刃物を備えている。その刃でプレイヤーを斬りつける。



シェリー
カブトムシのような姿をしているが、ダメージを与えると外殻が壊れ、本体が露出する。



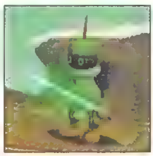
ジャキール
回転しながら一定の場所を往復する。直接触れるとダメージを受けてしまう。



スパー
小さな雷を飛ばしてくる雲のような敵。ダメージを与えると黒色に変色し、雷が大きくなる。



ソードプリム
剣を持った亜空軍の戦士。力をためたあとに放つ突きは、大きなダメージを与えてくる。



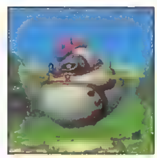
タウタウ
羊のような愛らしい姿で眠っているが、攻撃すると、激怒して突進攻撃を仕掛けてくる。



デカクリボー
巨大なクリボー。クリボー同様に体当たりで攻撃してくる。複数回踏みつけることで倒せる。



テキン
装甲をまとったニワトリのような敵。装甲を壊すと、中のヒヨコが姿を現して逃げていく。



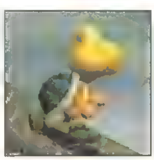
デスポッド
ドクロのような形の巨大なランチャー。回転して狙いを定め、弾丸を連射してくる。



ノコノコ（赤）
ゆっくり歩いて近づき、体当たりで攻撃してくる。ジャンプして上から踏みつけてやろう。



ノコノコ（緑）
ノコノコ(赤)と同様に、歩いて接近して攻撃してくる。踏みつけるとこうらの中に身を潜める。



バイタン
球状の敵で、突進による攻撃が得意。体が光ったあとは、分裂してどんどん増殖する。



バズーカプリム
遠距離からバズーカを撃ってくるプリム。他の敵に気をとられていると、ダメージを受けやすい。



パタパタ（赤）
羽根の生えたノコノコ(赤)。踏みつけると羽根がなくなり、ノコノコと同じ姿になる。



パタパタ（緑）

プレイヤーに向かって揺れながら飛んでくる。踏むとノコノコ（緑）と同じ姿になる。



パッチ

大きなひとつ目玉の敵。浮遊しながら接近し、触手をムチのように叩きつけて攻撃してくる。



ハンマーブロス

ハンマーを投げてくるカメ。ノコノコやクリボーと違い、踏みつけて攻撃することはできない。



ビッグプリム

特大サイズのプリムで、攻撃範囲が広いのが特徴。その反面、プレイヤーの攻撃も当てやすい。



ファイアプリム

遠くから火の玉を放って攻撃するプリム。火の玉以外にも、炎を吐いて攻撃することもある。



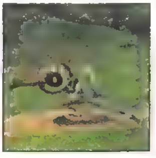
ファウロン

流線型をした敵で、プレイヤーを自らの背中に乗せ、そのまま画面外に連れ去ってしまう。



ブーバス

ラッパのような形の頭部から風を吹き出す。ダメージは受けないが、移動を妨害されてしまう。



ブーメランプリム

ブーメランを装備しているプリム。ブーメランの攻撃は大振りなので、よけやすい。



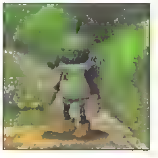
ブチュルス

普段は唇だけを地上に出し、地中に隠れている敵。近づくと、姿を現して唇で吸いつく。



プリム

もっともポピュラーな亜空軍の戦士。素手で攻撃するので、他のプリムよりリーチが短い。



フロウス

亡霊のような姿の敵。攻撃を受けない間は体力が回復するという、やっかいな性質を持つ。



ポッパラム

臆病な敵で接近すると逃げる。よほどあわてているのか、逃亡の際にアイテムをまき散らす。



ボトロン

空中からバケツの中の焼けた鉄くずを頭上に落とす。頭上に来たら、すぐさま移動しよう。



ボンヘッド

頭部が爆弾になっており、頭部を投げつけて攻撃してくる。頭部はしばらくすると復活する。



その他の敵

マイト

小さな敵だが複数で現れることが多く、あちこちから攻撃を仕掛けてくるので非常にやっかい。



ミズオ

戦艦ハルバート内部のカプセルの中にのみ存在する敵。実際に戦闘を行うチャンスはない。



メタルプリム

金属でできたプリム。金属なので吹き飛ばされにくいのが特徴。ふっとばし力もかなりのもの。



ローダ

地上を走るバイクのような敵。体当たりの勢いはすさまじく、接触するとふっとばされやすい。



ロボットアタッカー

至近距離での攻撃に特化したロボット。プレイヤーを見つけると、加速して襲いかかる。



ロボットブラスター

レーザーで攻撃してくるロボット。接近しなくても攻撃できるので、中距離での戦いが得意。



ロボットランチャー

ミサイルを装備したロボット。ミサイルはプレイヤーをホーミングするので、早めに倒したい。



ンガゴグ

最初は小さい体だが、青→黄→赤と体が変色して同時に体も大きくなり、攻撃範囲も広くなる。





DATA

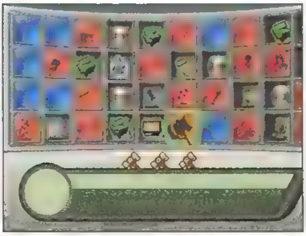
[データファイル]

CLEAR GETTER

クリアゲッター

入手できるごほうびは全128種類

条件を満たすことでごほうびを獲得できるクリアゲッターは、全部で128種類。どの条件を満たしたかは、「コレクション」の「クリアゲッター」で確認できる。この確認画面では、クリアずみのクリアゲッターの左右が赤いパネルになっており、クリア条件を閲覧可能。また、一部のパネルはハンマーで破壊することができる。



⊙ハンマーで赤いパネルを破壊すれば、条件を満たさなくてもごほうびを獲得可能。ただし、ハンマーでは壊せないクリアゲッターもある。

【 クリアゲッターリスト 】

ゲームモード	入手条件	破壊	ごほうび
	対戦でのべ30時間以上遊ぶ。	○	ハンマー+【フィギュア】タイマー
	対戦でのべ50時間以上遊ぶ。	○	【CD】♪メインテーマ(スーパーマリオ64)
	対戦でのべ100時間以上遊ぶ	○	【フィギュア】アシュレイ
	トゥーンリンクを使えるようにする。	○	【ステージ】海賊船
	Mr.ゲーム&ウォッチを使えるようにする。	○	【ステージ】フラットゾーン2
	ソニックを使えるようにする。	○	【ステージ】グリーンヒルゾーン
	マイキャラをすべて使えるようにする。	○	【CD】♪メニュー2
	対戦でルイージを3回以上使う。	○	【ステージ】ルイージマンション
	対戦でキャプテン・ファルコンを10回以上使う。	○	【ステージ】ビッグブルー
	対戦でトゥーンリンクを10回以上使う。	○	【名作トライアル】ゼルダの伝説 時のオカリナ
	対戦でドンキーコングを20回以上使う。	○	【ステージ】75m
	対戦でカービィを20回以上使う。	○	【ステージ】グリーングリーンズ
	対戦でピーチが優勝した回数が5回以上になる。	○	【名作トライアル】スーパーマリオUSA
	対戦において撃墜数の総計が500以上になる。	○	ハンマー+【フィギュア】くす玉
	対戦において撃墜数の総計が1000以上になる。	○	【フィギュア】クラッカーランチャー
	対戦において撃墜数の総計が2000以上になる。	○	【フィギュア】ジョニー
	ステージ「ヨースター島」で3回以上遊ぶ。	○	【名作トライアル】スーパーマリオワールド
	ステージ「いにしえっぽい王国」で10回以上遊ぶ。	○	【CD】♪水中BGM(スーパーマリオブラザーズ)
	ステージ「ノルフェア」で10回以上遊ぶ。	○	【CD】♪エンディング(メトロイド)
	ステージ「フリゲートオルフェオン」で10回以上遊ぶ。	○	【CD】♪マルチプレイ(メトロイドプライム2)

ゲームモード	入手条件	破壊	ごほうび
[illegible]	ステージ「戦艦ハルバード」で10回以上遊ぶ。	○	【CD】♪コルダ
	ステージ「ポケモンスタジアム2」で10回以上遊ぶ。	○	【ステージ】ポケモンスタジアム
	ステージ「ポートタウン エアロダイブ」で10回以上遊ぶ。	○	【CD】♪DREAM CHASER
	ステージ「攻城戦」で10回以上遊ぶ。	○	【CD】♪Powerhungry Fool
	ステージ「シャドーモセス島」で15回以上遊ぶ。	○	【CD】♪Snake Eater(Instrumental)
	ステージ「グリーンヒルゾーン」で10回以上遊ぶ。	○	【CD】♪HIS WORLD(Instrumental)
	DXステージで合計10回以上遊ぶ。	○	【ステージ】ジャングルガーデン
	DXステージをすべて出現させる。	○	【CD】♪ピーチ城(DX)
	コイン制のルールで10戦以上遊ぶ。	○	【フィギュア】コイン
	コイン制における取得総計が1000Gを超える。	○	【フィギュア】たぬきち
	コイン制における取得総計が5000Gを超える。	○	【CD】♪ゼロツー戦
	ゲーム起動時間が10時間を超える。	○	ハンマー+【名作トライアル】ドンキーコング
	全キャラクターが泳いだ距離が合計100mを超える。	○	【フィギュア】カッペイ
	全キャラクターが歩いた距離が合計10000mを超える。	○	【フィギュア】テイルス
	シールを200種類以上入手する。	○	【CD】♪ポケモンセンター
	シールを500種類以上入手する。	×	ハンマー+【フィギュア】Dr.エッグマン
	すべてのシールをそろえる。	○	【フィギュア】シール
	全キャラクターのフィギュアをそろえる。	○	【フィギュア】びっくり菊
	全キャラクターの最後の切りふだのフィギュアをそろえる。	○	【フィギュア】プラスル&マイナン
	フィギュアを500種類以上入手する。	○	【フィギュア】ベビィピーチ
	ステージ作りで作成したステージで10回以上遊ぶ。	○	【ステージパーツ】エディットパーツA
	ステージ作りで5種類以上のステージを作成する。	○	【ステージパーツ】エディットパーツB
	ステージ作りで15種類以上のステージを作成する。	○	【ステージパーツ】エディットパーツC
	すべての名作トライアルをそろえる。	○	【フィギュア】エキサイトバイク
	隠し曲を50曲以上聴けるようにする。	○	【フィギュア】ウォーキー
	隠し曲を75曲以上聴けるようにする。	○	【フィギュア】コンドゥ&トーレ
	すべての曲をそろえる。	○	【フィギュア】とたけけ
[illegible]	レベル「やさしい」をクリア。	○	【シール】走るちびロボ(ちびロボ!)
	レベル「ふつう」をクリア。	○	ハンマー+【CD】♪アイシクルマウンテン(DX)
	レベル「むずかしい」をクリア。	○	【CD】♪スタッフロール(スマブラ)
	レベル「とてもむずかしい」をクリア。	○	【フィギュア】マリオ(ストライカーズ)
	レベル「ゲキむず」をクリア。	×	【フィギュア】クレイジーハンド
	20人以上のキャラクターでクリア。	×	【フィギュア】マスターハンド
	全キャラクターでクリア。	○	【フィギュア】マリオ(ペーパー)
[illegible]	「亜空の使者」でネスが仲間になる。	○	【フィギュア】フランクリンバッヂ
	「亜空の使者」でアイクが仲間になる。	○	【CD】♪アイクのテーマ

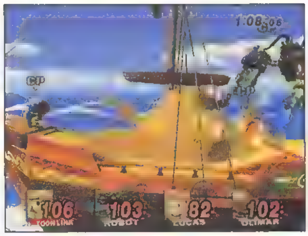
ゲームモード	入手条件	破壊	ごほうび
[illegible]	「亜空の使者」でキャプテン・ファルコンが仲間になる。	○	【名作トライアル】F-ZERO
	「亜空の使者」をクリアする。	○	【フィギュア】エインシャント卿
[illegible]	レベル「やさしい」をクリア。	○	【CD】♪タルタル高原
	レベル「ふつう」をクリア。	○	【シール】ぺりみ（おいでよ どうぶつの森）
	レベル「むずかしい」をクリア。	○	【フィギュア】キャサリン
	レベル「とてもむずかしい」をクリア。	○	【フィギュア】ダイナブレイド
	レベル「ゲキむず」をクリア。	○	【フィギュア】ミュウツー
	コンティニューせずにクリア。	○	【フィギュア】ピチュー
	10人以上のキャラクターでクリア。	○	【フィギュア】月光
	全キャラクターでクリア。	○	【フィギュア】カイル・ハイド
[illegible]	「#3 ピンクだま潜入」をクリア。	×	【フィギュア】戦艦ハルバード
	「#4 天空界の大そうじ」をクリア。	○	【フィギュア】パルテナ
	「#8 いくぞ! さんみいったい!」をクリア。	○	【CD】♪トキワへの道－マサラより／ニビシティ
	「#13 ドラグーン突貫」をクリア。	○	【CD】♪伝説のエアライドマシン
	「#14 花ピクミンは咲き乱れ」をクリア。	○	【フィギュア】赤ピクミン
	「#15 デデデデデハンマー」をクリア。	○	【CD】♪デデデ大王のテーマ
	「#18 死闘、ダークリンク」を「むずかしい」でクリア。	○	【CD】♪裏の山と森
	「#19 ワリオブラザーズ」をクリア。	○	【ステージ】マリオブラザーズ
	「#24 カモン! ブルーファルコン」をクリア。	○	【CD】♪FIRE FIELD
	「#25 波導は我にあり」をクリア。	○	【ステージ】テンガンざん やりのはしら
	「#28 音響に咲く花」をクリア。	○	【ステージ】エレクトロプランクトン
	「#33 魔王降臨」を「むずかしい」でクリア。	○	【CD】♪大神殿／神殿
	「#37 空飛ぶ海賊船」をクリア。	○	【CD】♪嵐の歌
	「#38 キツネ狩りのオオカミ」を「むずかしい」でクリア。	○	【CD】♪スターウルフ（スターフォックス アサルト）
[illegible]	レベル1をクリア。	○	【フィギュア】りんご
	レベル1を15秒以内にクリア。	○	【フィギュア】パルテナの神弓
	レベル1を10人以上のキャラクターでクリア。	○	【フィギュア】スタフィー
	レベル1を全キャラクターでクリア。	○	【フィギュア】スーパースコープ
	レベル2をクリア。	○	【フィギュア】ピーナッツ・ポップガン
	レベル2を19秒以内にクリア。	○	【CD】♪エキサイトトラック
	レベル2を10人以上のキャラクターでクリア。	○	【フィギュア】ペレット
	レベル2を全キャラクターでクリア。	○	【フィギュア】爆薬箱
	レベル3をクリア。	○	【フィギュア】ワリオバイク
	レベル3を20秒以内にクリア。	○	【フィギュア】レイ Mk Ⅲ
	レベル3を10人以上のキャラクターでクリア。	○	【フィギュア】アシュナード
	レベル3を全キャラクターでクリア。	○	【フィギュア】シルバー

ゲームモード	入手条件	破壊	ごほうび
[illegible]	レベル4をクリア。	○	【フィギュア】バレルジェット
	レベル4を32秒以内にクリア。	○	【フィギュア】ダンボール
	レベル4を10人以上のキャラクターでクリア。	○	【フィギュア】剣銃士ダルタニア
	レベル4を全キャラクターでクリア。	○	【フィギュア】キングクルール
	レベル5をクリア。	○	【CD】♪タイトル(3Dホットラリー)
	レベル5を30秒以内にクリア。	○	【フィギュア】2連主砲
	レベル5を10人以上のキャラクターでクリア。	○	【フィギュア】普段着リンク
	レベル5を全キャラクターでクリア。	○	【フィギュア】サイボーグ忍者
[illegible]	300m以上の記録を出す。	○	【シール】テレサ(マリオテニス64)
	400m以上の記録を出す。	○	【CD】♪クルクルランド
	500m以上の記録を出す。	○	【フィギュア】ホームランバット
	全キャラクターで遊ぶ。	○	【フィギュア】サンドバッグくん
	全キャラクターの合計記録が5000mを超える。	○	【フィギュア】バンパー
	全キャラクターの合計記録が8000mを超える。	○	【フィギュア】バナナ星人
	全キャラクターの合計記録が10000mを超える。	○	【フィギュア】ヘイホー
	全キャラクターの合計記録が12500mを超える。	○	【CD】♪愛のうた フランス語CMバージョン
	全キャラクターの合計記録が15000mを超える。	○	【フィギュア】ゴールデンハンマー
[illegible]	「百人組み手」をクリア。	○	【フィギュア】おとしあなのタネ
	「百人組み手」を4分以内にクリア。	○	【CD】♪百人組み手1(DX)
	「百人組み手」を3分30秒以内にクリア。	○	【シール】一本木 龍太(燃えろ! 熱血リズム魂 押忍! 闘え! 応援団2)
	「百人組み手」を全キャラクターでクリア。	○	【フィギュア】ザコブルー
	「十五分間耐久組み手」をクリア。	○	【フィギュア】ザコグリーン
	「エンドレス組み手」で50人以上倒す。	○	【CD】♪マッハライダー(DX)
	「エンドレス組み手」で100人以上倒す。	○	【フィギュア】ザコイエロー
	「情け無用組み手」で5人以上倒す。	○	【フィギュア】ザコレッド
	「情け無用組み手」で10人以上倒す。	○	【シール】リキッド・スネーク(MGS ザ・ツインスネークス)
ボスバトル	レベル「やさしい」をクリア。	×	【フィギュア】亜空間爆弾
	レベル「ふつう」をクリア。	×	【フィギュア】影虫
	レベル「むずかしい」をクリア。	×	【フィギュア】ダークキャノン
	レベル「とてもむずかしい」をクリア。	×	【フィギュア】キングのぞう
	レベル「ゲキむず」をクリアする。	×	【フィギュア】ガレオム(戦車形態)
	10人以上のキャラクターでクリア。	×	【フィギュア】亜空砲戦艦
	20人以上のキャラクターでクリア。	×	【フィギュア】ジャキール
	全キャラクターでクリア。	×	【フィギュア】タブー(羽根)
トレーニング	最大コンボ数が10回を超える。	○	【フィギュア】バナナのかわ
	全キャラクターの最大コンボ数合計が400以上になる。	○	【フィギュア】応援団

ステージ

全41種類のステージでバトル

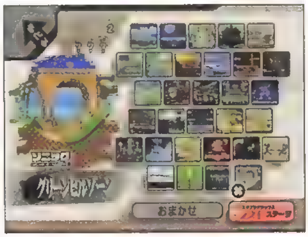
大乱闘やWi-Fi対戦などで戦うことができるステージは、全部で41種類。それぞれ地面の形状や足場の数が異なるのはもちろん、複数のマップが次々と切りかわったり、強制スクロールで進んだりと、ステージのバリエーションは非常に豊富だ。バトルを優位に進めるためにも、各ステージの特徴を把握しておこう。



◀いきなり砲弾が飛んでくるなど、ステージ独特の仕掛けも多数。そのほか、そのステージ限定のアイテムなどもある。

隠しステージを手に入れよう

ステージの中には、一定の条件を満たさないと入手できないものがある。こうした隠しステージは、通常ステージ8種類、DXステージ4種類の計12種類ある。特定のキャラクターを出すことが入手条件となるものもあるので、ステージを集める前に、全キャラクターを出現させておくのがおすすめだ。



◀通常ステージは、本作のために用意された新作ステージ。DXステージは、前作「大乱闘スマッシュブラザーズDX」のステージだ。

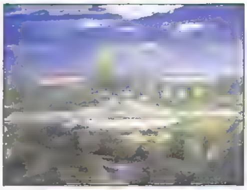
【隠しステージ一覧】

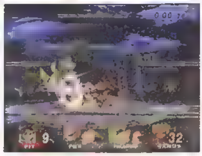
出現ステージ		入手条件
通常ステージ	ルイージマンション	対戦でルイージを3回以上使う。
	海賊船	トゥーンリンクを使えるようにする。
	テンガンざん やりのはしら	イベント戦「#25 波導は我にあり」をクリア。
	75m	対戦でドンキーコングを20回以上使う。
	マリオブラザーズ	イベント戦「#19 ワリオブラザーズ」をクリア。
	フラットゾーン2	Mr.ゲーム&ウォッチを使えるようにする。
	エレクトロプランクトン	イベント戦「#28 音響に咲く花」をクリア。
	グリーンヒルゾーン	ソニックを使えるようにする。
DXステージ	ジャングルガーデン	DXステージで合計10回以上遊ぶ。
	グリーングリーンズ	対戦でカービィを20回以上使う。
	ビッグブルー	対戦でキャプテン・ファルコンを10回以上使う。
	ポケモンスタジアム	ステージ「ポケモンスタジアム2」で10回以上遊ぶ。

※対戦とは、大乱闘、スペシャル乱闘、かちぬけ、トーナメントの4つを意味している。

戦場

入手条件 —

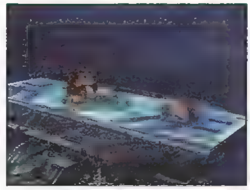




空中に浮いた地面と、3つの足場で構成されたオーソドックスなステージ。障害となるような仕掛けがとくにないので、キャラクター本来の能力を発揮しやすい。広くはないために、タイトルどおりの「大乱闘」を楽しみたいときにおすすめ。

終点

入手条件 —

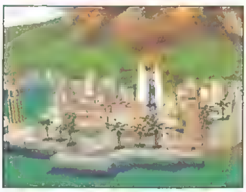




ステージを構成しているのが空中に浮いた足場だけなので、もっとも乱闘になりやすいステージ。足場が狭く障害物もないので、身を守るときはガードや緊急回避を駆使するとよい。身を守ることより攻撃を重視し、相手の撃墜を狙っていくのも手だ。

ドルピックタウン

入手条件 —





浮遊する足場に乗り、砂浜や噴水前などの街の各所を転戦するステージ。訪れる場所はランダムで、一定時間戦ったあと、出現した足場に乗って別の場所へ向かうことになる。このとき、浮遊する足場に乗り遅れると撃墜とみなされるので注意しよう。

ルイージマンション

入手条件 対戦でルイージを3回以上使う。





1・2階と屋上の3層で構成されている洋館が舞台。柱を破壊するとその周辺も壊れ、4か所の柱をすべて壊すと館全体が倒壊。倒壊した館はしばらくするともとに戻る。平坦な地形での乱戦が得意なキャラクターを使う場合は、柱を積極的に攻撃しよう。

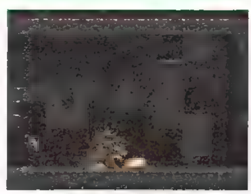
いにしえっぽい王国

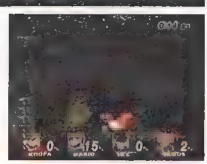
入手条件 —





強制的に横スクロールするステージ。コースの形状には地上と地下の2種類があり、どちらのコースになるかはランダムに決定される。撃墜となるエリアが画面のすぐ外にあるので、左右方向にふっとばすのがおすすめ。?ブロックを攻撃やジャンプで叩くとアイテムが出現する。





地下は天井が多いので、上方向へふっとばしてもなかなか撃墜できない。地上で戦うとき以上に、左右に相手を飛ばすようにと心がけよう。

入り組んでいるうえに地面に穴があいている場所もあるので注意。落ちて自滅しないように、戦いだけでなく移動にも気を配ろう。

マリオサーキット

入手条件 ―

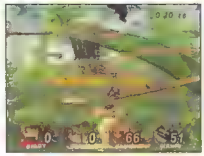
ヘイホーカートが出現するサーキットでバトル。ヘイホーカートは上下2つのコースに、およそ10秒ごと交互に出現。カート1台ごとに下のコースだと15%、上のコースだと10%のダメージを受ける。出現前に矢印が出るので、これを目印にしよう。




大滝のぼり

入手条件 ―

下から上へ強制スクロールするステージ。スクロールにおいていかれると撃墜扱いになるので、上りながら戦おう。そのため、ジャンプの性能が高いキャラクターのほうが戦いやすい。途中でスクロールが速くなるので、この間は移動に専念しよう。

オルディン大橋

入手条件 ―

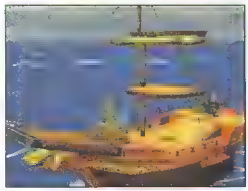
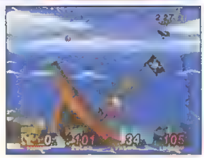
他のステージと比べて横幅が広い。ときどき出現するキングブルブリンにぶつかると15%のダメージ。さらにキングブルブリンが落とすタルが爆発すると、橋の中央が壊れて穴があき、落ちると撃墜扱いになる。橋は一定時間経過するともとに戻る。




海賊船

入手条件 トゥーンリンクを使えるようにする。

基本的には海を進むが、画面奥から砲撃される、船が竜巻に飛ばされて空中浮遊、岩場へ船が乗り上げるなど、変化に富んでいる。海に落ちても、おぼれるまでは水面から復帰可能。船首部分に隠れたカタパルトに触れると、左へ大きくふっとぶので注意。

ノルフェア

入手条件 ―

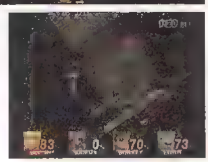
溶岩の上を浮遊する足場で戦う。足場が溶岩に沈んだり、左右から溶岩の壁が迫ったりすることがあり、この溶岩に触れるとダメージを受ける。画面奥から押し寄せる溶岩は、安全カプセルに入って避難可能。カプセルの入口は、攻撃を当てれば開放される。




フリゲートオルフェオン

入手条件 ―

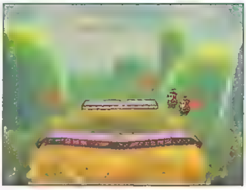
上下に足場がある宇宙船ステージ。バトル中にアラームが鳴ると、そのしばらくあとにステージが180度回転する。このとき足場に乗ったままだと、画面外に放り出されるので注意。アラームが鳴ったら空中に逃れ、放り出されないようにしよう。

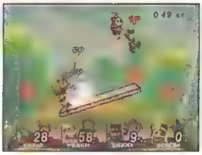



ヨッシーアイランド

入手条件 ―

中央の足場は、シーソーになっており、時間が経過すると角度が変化。地面部分は狭いが、ときどき画面の両側にウンバパリフトが出現し、こちらも足場がわりにできる。ヘイホーがアイテムを持って出現することがあるので、攻撃してアイテムを落とそう。





戦艦ハルバード

入手条件 ―

ドックから足場に乗って空中を移動し、約1分半後に戦艦の甲板にたどり着く。甲板上では、戦艦がアームで攻撃してきたり、主砲のビームやへろへろ弾で狙ってきたりするので警戒が必要。とくにビームはダメージ、ふっとばし力ともに高いので要注意。





ライラットクルーズ

入手条件 ―

高速宇宙艇プレアデスに乗り、ライラット星系の周りを飛行しながら戦う。飛行中は足場がよく傾くので、飛び道具を撃つときは傾斜も計算に入れて狙うこと。宇宙空間では艦隊戦が起こっているが、ビーム等が当たることはないので、バトルに専念しよう。





フォックスチームとの通信発生!?

「ライラットクルーズ」や「惑星コーネリア」では、「スターフォックス」シリーズの面々による通信イベントを見ることができる。イベントを発生させるには、フォックス、ファルコ、ウルフのいずれかを使い、下アピールをごく短時間入力すればよい。

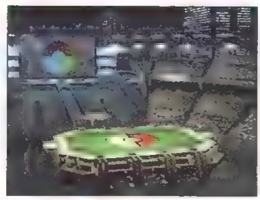


[illegible]

ポケモンスタジアム2

入手条件 ―

開始時はオーソドックスな形状だが、およそ1分経過するごとに、地形が変化。この地形は約30秒でもとに戻る。



「こおり」タイプ

地面1つに足場が2つと形はシンプル。ただし、床が凍っており、移動時に滑りやすい。



「じめん」タイプ

工事現場のような足場と土の山が出現。起伏が激しいぶん、キャラクターの位置どりが重要。



「でんき」タイプ

地面の両側が中央から外へ流れるベルトコンベアに変化。乗っていると落ちかねないので注意。



「ひこう」タイプ

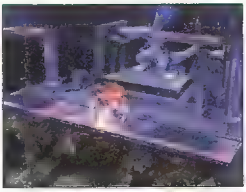
上昇気流が吹くためにジャンプ力が上昇。落下速度は遅くなり、空中での隙が大きくなる。



テンガンざん やりのはしら

出現条件 イベント戦「#25 運命は我にあり」をクリア。

2本足のパルキア、4本足のディアルガ、体の小さなクレセリアのいずれかが出現。パルキアは画面の左右か上下を反転、ディアルガは動きをスローにするなどの能力を使う。パルキアとディアルガはレーザーで、クレセリアはカッターで攻撃してくる。

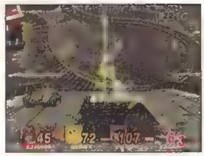




ポートタウン エアロダイブ

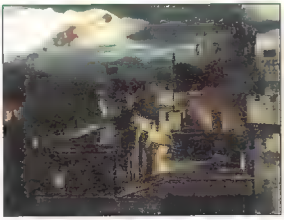
サーキット上を進む足場に乗りつつ、コース各所で転戦。足場が動いているときにコースに落ちるとダメージを受ける。また、サーキットを走るマシンに触れると20%のダメージを受け、強くふっとばされる。マシンが見えたら、空中へ逃げよう。





攻城戦

攻城兵器から放たれた火球が飛びかう城の上でバトルスタート。およそ40秒たつと地揺れが始まり、床が抜けて落下し、ステージが城内へ切りかわる。さらに約40秒たつと地揺れがおき、今度は地下へ。ここで40秒たつと、スタート時の城の上へ戻る。地面の狭さがそれぞれ異なるので、場所が変化するときに地面のない場所に落ちないように注意しよう。







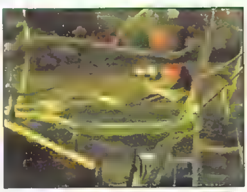
←城内には石像が支えている足場が2つある。石像を壊して足場を落とすことも可能。



←地下は中央の地面以外に足場がない。下に落ちると撃墜になるので、ふっとばされないようにすること。

とある星

葉っぱの足場と坂道の地面で構成されたステージ。右に出現するアカチャッピーに飲みこまれると、撃墜となるので注意。雨が降っているときは、坂道にいると水流に流される。また、ペレットを上空にいるオニヨンに当てれば、アイテムを入手できる。





すま村

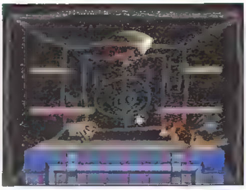
中央の地面のほかは左右に移動する足場が1つだけというシンプルなステージ。プレイする時刻によって背景が変化し、土曜の20時以降に接続すると「とたけけライブ」が開催される。アイテムのついた風船が出現したら、攻撃してアイテムを落とそう。





メイド イン ワリオ

短い間隔でミニゲームが発生するステージ。ミニゲームをクリアすると、巨大化、無敵、体力回復のうち、いずれかの効果がランダムに発生。ミニゲームの種類は次の9つ。状況によってはミニゲームのクリアをあきらめ、対戦相手を攻撃するのも手だ。





ミニゲーム「アピールしろ！」

制限時間内に、アピールをすればOK。アピールの種類はどれでもかまわない。



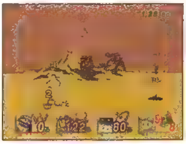
ミニゲーム「うごくな！」

まったく動かなければクリア。ダメージを受けて動いても、操作さえしなければ問題ない。



ミニゲーム「うまくとべ！」

背景の人物がハンマーを地面に打ちつけた瞬間、キャラクターが空中にいれば成功となる。



ミニゲーム「かわせ！」

上から降ってくる矢に当たらなければクリア。矢の隙間に入るか画面端付近へ行ってかわそう。



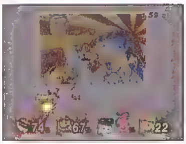
ミニゲーム「くだけ！」

ブロックに攻撃を当てて、石像を完成させる。ブロックを多く砕いたキャラクターだけが成功。



ミニゲーム「ならせ！」

攻撃を当て、クラッカーをすべて鳴らす。攻撃を当てた全キャラクターがクリアとなる。



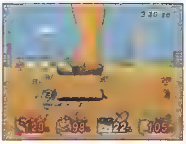
ミニゲーム「ぬれるな！」

制限時間中1回も雨にぬれなければクリア。傘の下に入りこめばぬれずにすむ。



ミニゲーム「ふまれるな！」

上から落ちてくる大きな足をよける。地面に映った影を見て、足の落下地点を確認しておこう。



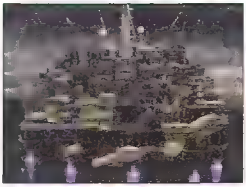
ミニゲーム「よけろ！」

「！」と表示された方向から突進してくるものをよければよい。何が突進してくるかはランダム。



ニューポークシティ

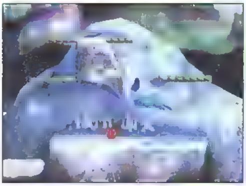
ステージ全体が非常に広く、足場も複雑。そのため、移動速度の速いキャラクターが有利。逆に移動の遅い者は相手を追い詰めるのに苦労する。ときどき登場するモンスター「きゅうきょくキマイラ」に触れると、一気に撃墜になりかねないので注意。





頂上

氷山の頂上が舞台。ときどき野菜(P.374参照)が出現する。しばらくすると頂上部が勢いよく氷原を滑っていき、海に落ちる。水面に落ちてもおぼれる前にジャンプすれば復帰できるが、海にいる巨大魚に飲みこまれると撃墜となるので注意しよう。





天空界

入手条件 ——

雲の上に乗っている床は、攻撃すれば壊すことができる。床がなくても雲の上に乗れるが、スティックを下に倒すと雲を通りぬけるので注意。また、雲にはガケつかまりができないので、床が壊れている方向へ相手をふっとばすと復帰されにくい。





75m

入手条件 対戦でドンキーコングを20回以上使う。

鉄骨の足場は、下からは通りぬけられるが、上からの通過ができない。触れると燃える火の玉や、ふっとばし力の強いジャッキが登場する。背景のドンキーコングにも注意。色が明るいときに触れると、20%のダメージを受けてふっとばされる。

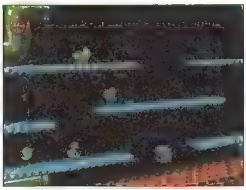




マリオブラザーズ

入手条件 イベント戦「#19 ワリオブラザーズ」をクリア。

攻撃を当てたり下から床を突き上げたりすると、モンスターが転倒してアイテムとして使える。転倒に必要な攻撃回数は、シェルクリーパー(カメさん)が1回、サイドステッパー(カニさん)が2回。ふっとばし力が高いので、相手にぶつけて撃墜しよう。

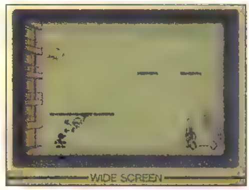




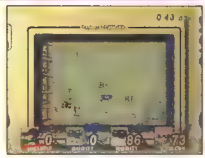
フラットゾーン2

入手条件 Mr.ゲーム&ウォッチを使えるようにする。

ゲーム&ウォッチ画面の中で戦う。スタート時は「ファイア」だが、時間が経過すると下のようなゲーム画面に切りかわる。

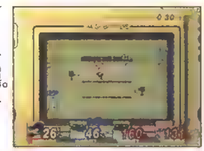


「ファイア」では、担架を持つステージキャラクターが特徴。担架に着地すると、トランポリンに乗ったように高くジャンプする。



「ライオン」

イスで檻をふさぐステージキャラクターが登場。触れるとダメージを受けてふっとばされる。



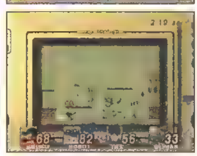
「オイルパニック」

地上を歩くステージキャラクターに注意。攻撃を当てるとカウンター攻撃されてしまう。



「シェフ」

上から魚やソーセージが降ってくる。触れるとダメージを受けるので注意すること。



ピクトチャット

入手条件 ——

ベースとなる地面は1つだが、背景に描かれた線によってステージの状況が刻々と変化する。基本的に、太線部分は足場として乗ることが可能。折れ線のとがった部分に触れるとダメージを受けてふっとばされる、火の絵に触れると燃えるなどの効果もある。



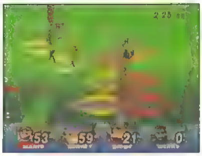


※対戦とは、大乱闘、スペシャル乱闘、かちぬけ、トーナメントの4つを意味している。

エレクトロプランクトン

入手条件 イベント戦「#28 音響に咲く花」をクリア。

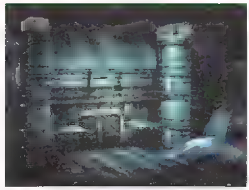




葉の中央を足場にして戦うステージ。下は水だが、泳ぐことはできないので注意すること。足場に攻撃を当てると、葉の角度と色が変化。ステージキャラのハネンボウが足場にぶつかるごとに音が鳴る。また、右の木の葉をすべて赤にすると白い花が咲く。

シャドーモセス島

入手条件 ——

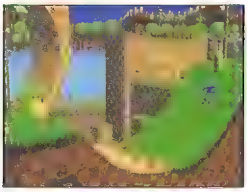


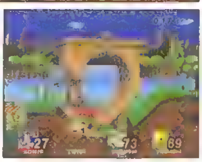


左右に壁があるので、基本的には横方向よりも、上へのふっとばしを重視するほうが相手を撃墜しやすい。ただし、左右の壁は何度も攻撃を当てれば破壊可能。横方向へのふっとばしが得意なキャラクターで戦う場合は、壁を壊しておくのも手だ。

グリーンヒルゾーン

入手条件 ソニックを使えるようにする。





大きなくぼみ状の坂が特徴。このステージの地面は、何度か衝撃を与えると崩れ落ちる。ポイントマーカーに攻撃を当てると、玉の部分が赤くなって回転。相手が回転中のポイントマーカーにぶつかると、10%のダメージを受け、大きくふっとばされる。

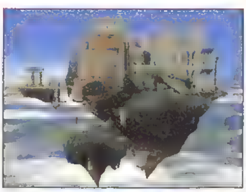
対戦相手の情報を入手せよ!!

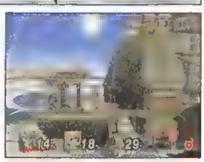
「シャドーモセス島」でスネークを使う場合、通信で対戦相手の情報を聞くことができる。通信を聞くためには、アピールをすばやく入力すればよい。通信メッセージは、全ファイターぶん37種類（ポケモントレーナーは1種類扱い）用意されている。



神殿

入手条件 ——

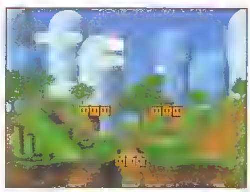


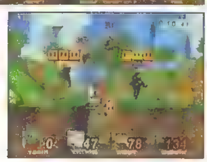


浮遊島の上に立てられた神殿で戦う。足場が入り組んでいるほか、ステージ全体のサイズが大きいので、ヒット&アウェイの戦法を得意とするキャラクターが有利。撃墜を狙うときは、相手を画面端に追いこむように移動することが重要となる。

ヨースター島

入手条件 ——





ステージの左右には急な坂が、中央にはくるくるるブロックがある。このくるくるブロックは攻撃を当てると回転し、キャラクターが上に乗れなくなる。中央下のくるくるブロックの下には地面がないので、回転中に落ちないように注意しよう。

ジャングルガーデン

入手条件 DXステージで合計10回以上戦う。

激流の上に建てられた小屋と足場が戦いの舞台。下の激流に落ちても泳ぐことは可能だが、右から左へ流されるので注意。そのままでは左の場外へ押し出されしまうので、空中ジャンプや上必殺ワザなどを用い、すぐに水中から脱出するようにしよう。





オネット

民家やドラッグストアのビルが並んだ通りで戦う。通りにはときどき車が出現。この車にぶつかるとダメージを受けてふっとばされるので、できるだけ屋根の上で戦うとよい。ただし、ドラッグストアのひさしは、たれ落ちて乗れなくなることがある。





惑星コーネリア

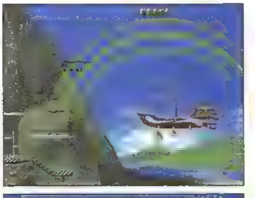
飛行するグレートフォックスの上で戦う。左側に落ちると、グレートフォックスのビームをくらい、撃墜される恐れがある。また、このステージには、アーウィンやウルフェンがときどき飛来する。これらの発射するビームに当たっても、ダメージを受ける。





レインボークルーズ

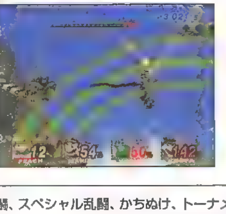
空飛ぶ船の上からバトルスタート。その後、強制スクロールに合わせて進み、ステージ内を時計回りに移動しながら転戦していく。スクロールに置いていかれると撃墜となってしまうので、安全な場所へ移動しながら戦うようにしよう。ステージ内の足場の中には、時間がたつと消えたり、上に乗ると落ちたりするものもあるので気をつけること。







⊖足場にぶつかると、空飛ぶ船は落ちてしまう。左の足場に飛び乗り、上をめざそう。



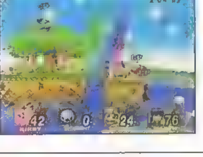
⊖何もないところからブランコ状の足場が出現。上に乗りつつ、次の足場が出てくるのを待とう。

グリーングリーンズ

入手条件 対戦でカービィを20回以上使う。

星マーク入りのブロックは、攻撃で破壊が可能。ただし爆弾入りのブロックは、攻撃すると大爆発するので注意。画面中央のウィスピーウッズは、息を吹いてキャラクターの移動をじゃましたり、アイテムのりんご(P.374参照)を落としたりする。

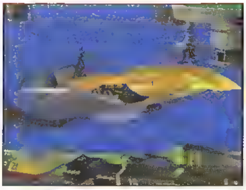


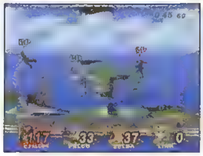


※対戦とは、大乱闘、スペシャル乱闘、かちぬけ、トーナメントの4つを意味している。

ビッグブルー

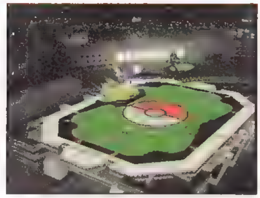
コースを疾走するF-ZEROマシンの上で戦う。コースに落ちると即座に左へ流されるため、すばやく復帰しないとそのまま場外に出てしまう。そのため、いかに安全な位置を確保するかが重要。次々とマシンを飛び移り、常に画面内にいるようにしよう。





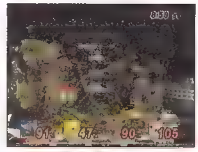
ポケモンスタジアム

バトル開始から約45秒経過すると、下の4つの地形のいずれかに変化。変化後約30秒たつともとのスタジアムに戻る。



「いわ」タイプ

左に大きな岩山が出現。さらに、中央には足場となる鉄骨が4つも現れ、高低差が著しくなる。



「くさ」タイプ

中央に足場が2段だけ出現。シンプルな構造なので、障害物を気にせずに戦うことができる。



「ほのお」タイプ

左に大木、右に小屋が出現。背景に火がくすぶっているが、ダメージを受けることはない。



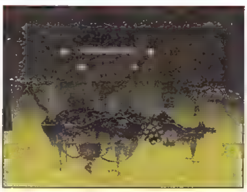
「みず」タイプ

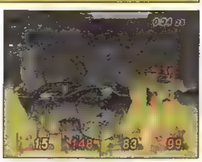
左に風車、右に2段の足場が出現。回転している風車の羽根は、上に乗ることができる。



ブリンスタ

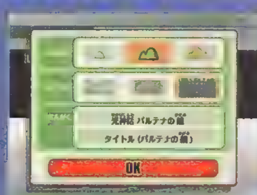
酸の海の水面が上下する足場で戦うステージ。酸に落ちても撃墜にはならないが、14%ものダメージを受けてしまう。足場が酸に沈み始めたら、最上部の足場へ逃げよう。そのほか、攻撃で細胞柱や増殖細胞を壊すと、足場が傾いたり地面から離れたりする。





自分好みのステージを作ってみよう

「コレクション」の「ステージ作り」では、オリジナルのステージを作ることができる。ここで作成したステージは、「大乱闘」で使用したり、フレンドへ送ったりすることが可能。初めから使えるパーツ以外にも、以下のように条件を満たすと使えるようになるパーツもある。すべてを集め、自分だけの個性的なステージを作ってみよう。



ステージ作り追加パーツリスト

追加パーツ	入手条件
エディットパーツA	ステージ作りで作成したステージで10回以上遊ぶ。
エディットパーツB	ステージ作りで5種類以上のステージを作成する。
エディットパーツC	ステージ作りで15種類以上のステージを作成する。

アイテム

アイテムの効果を知っておこう

バトルの途中で出現するアイテムには、さまざまな効果がある。ここでは、それぞれのアイテムの効果や使い方などについて解説する。

なお、各アイテムは、出現して一定時間がたつと消滅する。また、手に持つか体に装備するアイテムは、ダメージを受けると落とす場合があることを覚えておこう。



⊙「大乱闘」をプレイする場合、アイテムの出現頻度や出現しないアイテムを設定できる。

きりふだ

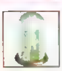


スマッシュボール

バトルが長引くと登場し、変則的な軌道でステージ内を飛び回る。何度か攻撃することで壊すことができ、壊したキャラクターは「最後の切りふだ」を使えるようになる(P.19参照)。なお、時間がたつにつれてボールの耐久力が減り、簡単に壊せるようになる。

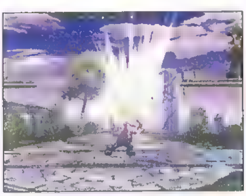


ヘルパー



アシストフィギュア

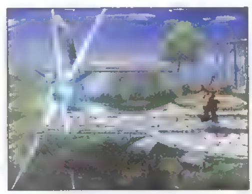
アシストフィギュアの入ったカプセル。使うと中からアシストキャラクターが登場し、対戦相手を攻撃するなどして使用キャラクターをサポートしてくれる。能力はキャラクターごとにさまざまで、誰が登場するかもランダム。詳細についてはP.375〜を参照しよう。





モンスターボール

投げると中からポケモンが登場し、サポートしてくれる。サポート内容はポケモンごとに異なり、どのポケモンが登場するかはランダムに決まる。詳細はP.381〜参照。ボールは武器がわりに相手にぶつけることもできる。



いれもの



タル

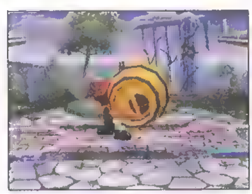


箱



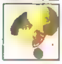
キャリアーつき箱

中に他のアイテムが入っている箱。攻撃して壊すと、アイテムが周囲に散らばる。キャリアーつき箱は、攻撃すると転がっていく。近づいて持ち上げることもできるが、その間はキャラクターの動きが鈍くなる。





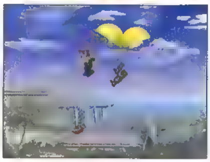
カプセル



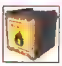
くす玉

中にアイテムの入っている入れ物。カプセルは衝撃を与えると割れ、アイテムが1つ出現する。拾って投げつけることで、武器としても利用できる。くす玉は衝撃を与えると空中に浮かび上がり、ファンファーレとともに複数のアイテムを下に落とす。こちらも投げつけて武器にできるが、持ち上げている間、タルや箱と同じくキャラクターの動きが鈍くなる。なお、衝撃を与えたとたん爆発する場合もある。





ばくはつ



爆薬箱

攻撃してある程度のダメージを与えると爆発する箱。爆風が直撃した場合、30%のダメージを受けて上方向にふっとばされる。飛び道具で攻撃しよう。持ち上げて投げつけることもできるが、この場合は爆発はしない。

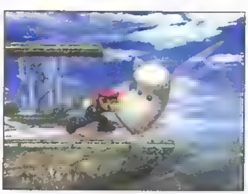


ごほうび



サンドバッグくん

攻撃してある程度のダメージを与えるたびに、アイテムを出す。キャラクターと同様に、ダメージを与えるほどふっとびやすくなる。なお、何度かアイテムを出すと、何も出さなくなる。持ち上げることはできない。



かいふく



たべもの

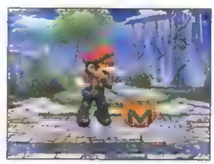
拾った瞬間に、キャラクターの蓄積ダメージが回復するアイテム。さまざまな種類があり、それぞれ以下の表のように回復量は異なっている。なお、キャラクターがダウン中でも、Aボタンを押して拾うことができる。

回復量	たべものの種類
1%	イチゴ
2%	クッキー　コーヒー
3%	ブドウ　ジュース　パン
4%	リンゴ　すし　牛乳
5%	パイナップル　メロンソーダ　ソーセージ
6%	チョコレート　キャンディ　ソフトクリーム　ドーナツ
7%	メロン　シュウマイ　チェリーパイ　チーズ　ハンバーガー
9%	スイカ
10%	ケーキ　ステーキ
11%	パフェ　どんぶり　ピザ
12%	ローストチキン



マキシムトマト

たべものと同様に、蓄積ダメージを回復させるアイテム。こちらも、キャラクターがダウン中に拾うことができる。回復量が50と大きいので、出現したら優先的に回収したい。ダメージ%のたまった相手に渡さないことが重要。





ハートのうつわ

蓄積ダメージを100も回復させるアイテム。また、「オールスター」「ボスバトル」の場合にかぎり、キャラクターが受けているダメージをすべて回復させる。たべものやマキシムトマトとは異なり、ダウン中に拾うことはできない。

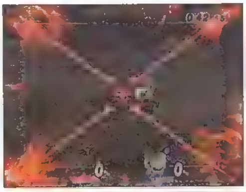


がったい



ドラグーンパーツ

機首、胴体、尾翼の3つに分けられたパーツ。1人のキャラクターが3つそろえるとドラグーンが完成し、照準画面になる。照準を調整して攻撃ボタンを押すと、ドラグーンがステージに突進、照準の近くにいた相手に40%のダメージを与え、場外までふっとばす。



なお、パーツを1～2個持っているときにダメージを受けると、パーツを落としてしまう場合があるので注意しよう。



じょうたいへんか



スーパーキノコ

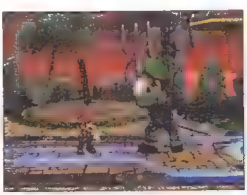
拾う必要がなく、触れた瞬間に効果を発揮するアイテム。触れたキャラクターは一定時間体が大きくなり、各種ワザの攻撃力、ふっとばし力、移動速度、ジャンプ力が上昇する。また、ふっとばされにくくなる。

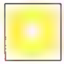




毒キノコ

スーパーキノコの反対の効果を持つアイテム。触れたキャラクターは、一定時間体が小さくなり、各種ワザの攻撃力、ふっとばし力、移動速度、ジャンプ力が低下する。また、体が軽くなり、ふっとばされやすくなる。





ワープスター

取ると、無敵状態となって急上昇して画面外から急降下、もといた場所に着地する。着地時に爆発が起こり、周囲にいる相手に23%のダメージを与える。なお、着地地点はスティックで少しだけ左右に調整できる。

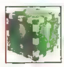




スーパースター

接触しただけで効果を発揮するアイテム。一定時間無敵状態となり、相手や地形などによるあらゆる攻撃・ダメージを無効化する。なお、効果時間中はBGMが変化するが、効果時間が終わりに近づくともとに戻る。





緑ブロック

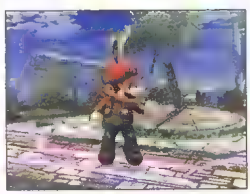
直接拾うほか、飛び道具以外のワザで攻撃することでも効果を発揮するアイテム。一定時間、キャラクターの体が金属のように重くなり、ふっとばされにくくなる。また、ジャンプなどの上昇・落下スピードも速くなる。

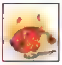




ウサギずきん

拾うとキャラクターの頭にウサギの耳が装備される。一定時間、地上・空中に関係なく、移動速度が上昇する。また、ジャンプの高さも大幅に強化される。なお、装備アイテムはダメージを受けるとはずれることがある。





激辛カレーライス

一定時間、キャラクターの正面に小さな火の玉が連射される。火の玉が相手にヒットするたび、1%ずつダメージを与えられる。キャラクターは移動や攻撃を自由に行えるが、地上での移動は必ずダッシュになる。





タイマー

一定時間、特定の対象の動きがゆっくりになるアイテム。対象は「自分のみ」「対戦相手全員」「キャラクター全員とステージ」の3種類からランダムに決まる。なお、ステージの動きがゆっくりになった場合、ステージの仕掛けやアイテムの落下速度などが遅くなる。

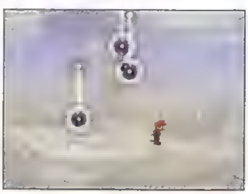




サンダー

拾った瞬間に、「自分以外の全員が小さくなる」「自分以外の全員が大きくなる」「自分が小さくなる」の3種類の中から、1つの効果が発揮される。

大きくなった場合はスーパーキノコ、小さくなった場合は毒キノコと同じ効果を受ける。それぞれの効果はP.368参照。



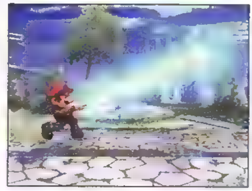
だげき



ビームソード

刀身がビームでできた剣。装備中は、弱攻撃、横強攻撃、横スマッシュ、ダッシュ攻撃がビームソードによる攻撃に変化する。いずれの攻撃もリーチの長さが長所。

なお、剣の振り方や攻撃範囲は、キャラクターによって、ダメージは当たった部位によって、変化する。

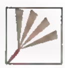




ホームランバット

弱攻撃、横強攻撃、横スマッシュ、ダッシュ攻撃がバットによる攻撃に変化。横スマッシュ攻撃のふっとばし力が高い。





はりせん

弱攻撃、横強攻撃、横スマッシュ、ダッシュ攻撃がはりせんによる攻撃に変化。隙が少なく、弱攻撃の連打で、連続ヒット。





リップステッキ

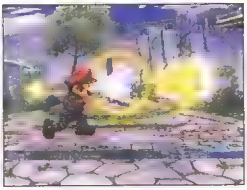
弱攻撃、横強攻撃、横スマッシュ、ダッシュ攻撃がステッキによる攻撃に変化。ステッキの攻撃を受けた相手は頭に花が咲き、一定時間ダメージを受け続ける。攻撃を続け受けると花が大きくなり、ダメージが増える。





スターロッド

弱攻撃、横強攻撃、横スマッシュ、ダッシュ攻撃がロッドによる攻撃に変化。また、横強攻撃、横スマッシュ攻撃を行うと、星形の弾を16回ぶん発射できる。この弾は、スマッシュ攻撃のほうが遠くまで飛ぶ。





ハンマー



ゴールデンハンマー

拾うと、強制的にハンマーを振り続ける状態になる。この間は、左右への移動とジャンプしかできない。ハンマーは攻撃力、ふっとばし力ともに高い武器だが、たまにハンマーの頭がすっぽぬけ、相手にダメージを与えられない場合がある。

ゴールデンハンマーは威力が高く、さらにAボタンを連打することで、しばらくの間空中に浮かぶことができる。ダメージを与えられない「ゴールデンぴこぴこハンマー」も存在する。





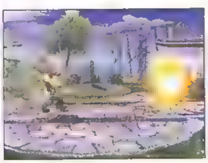
しゃげき



スーパースコープ

装備すると、弱・横強・横スマッシュ・通常空中・前空中攻撃で、水平方向に5発の弾を連射するようになる。Aボタンを押し続けることで、2～16発ぶんの弾を消費し、威力の高いチャージ弾を発射できる。弾は48発で空になる。







レイガン

弱・横強・横スマッシュ・通常空中・前空中攻撃で、水平方向にレーザーを放つ。射程は長いが、16発で弾切れとなる。





ファイアフラワー

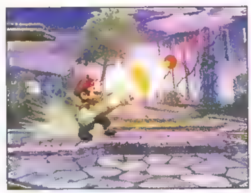
弱・横強・横スマッシュ・通常空中・前空中攻撃で、正面に炎を放つ。Aボタンを押し続けると、約6秒で弾切れとなる。





クラッカーランチャー

Aボタンを押すと、放物線状に飛ぶクラッカー弾を発射する。壁などに当たると、弾が反射することがある。スティックの上下で、弾を発射する角度を変更可能。弾数は16発。最後の1発は、爆発が大きく威力も高い。



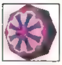
とうてき



ボムへい

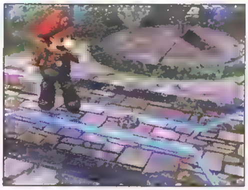
出現して一定時間がたつと歩き始め、さらに時間がたつと爆発する爆弾。各種攻撃を当てた場合も爆発する。移動する前なら拾うことができ、相手に投げつけることができる。投げた場合、時間に関係なく着弾と同時に爆発する。持ち続けると自爆するので注意しよう。





センサー爆弾

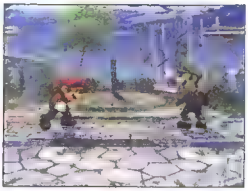
投げると、床や壁に張りつく爆弾。張りついた爆弾は、だれかが触れるか攻撃を受けると爆発する。投げた本人が踏んでも爆発するので注意。他のキャラクターに直接ぶつけた場合、はね返って落ちた場所に張りつく。





チューインボム

投げると、床や壁、キャラクターにくっつく爆弾。拾われてから一定時間がたつか、攻撃されると爆発する。爆弾がくっついたキャラクターは、他のキャラクターに触れることで、爆弾を相手に移すことができる。





スマートボム

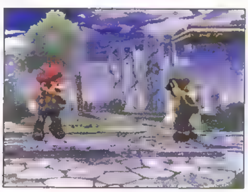
投げるか攻撃すると爆発する爆弾。爆風は球状にゆっくり広がり、巻きこまれたキャラクターは連続でダメージを受ける。なお、たまに投げても爆発しない不発弾がある。不発弾は、時間がたつとかってに爆発する。

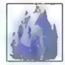




デクの実

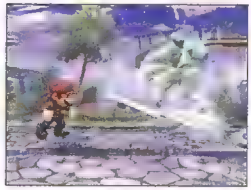
投げつけて地形やキャラクターにぶつける、攻撃する、一定時間の経過の、いずれかの条件で爆発する木の実。爆発に巻きこまれたキャラクターはふらふら状態となり、一定時間あらゆるアクションが行えなくなる。

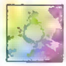




フリーザー

地面を滑る氷の塊。拾って対戦相手にぶつけると、相手を凍らせ、しばらく動きを止めることができる。自分が凍らされた場合は、ボタンを連打することで動けない時間を短くできる。なお、フリーザーを攻撃して砕くと、周囲に飛び散った破片でダメージを受ける。





ケムリ玉

投げると、一定時間ケムリを吹き出し、周囲の視界をさえぎる玉。キャラクターにぶつけると、玉は相手にくっつく。





おとしあなのタネ

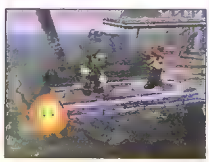
ぶつけた相手を地面にめりこませ、しばらく動けなくする。相手が足場の上にいる場合は、強制的にすりぬけさせる。

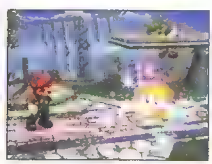




パサラン

巨大な火の玉。投げると、しばらくの間地面に沿って移動し、触れた相手にダメージを与える。また、パサランは火炎や電撃属性の攻撃が当たると成長して大きくなり、与えるダメージが増える。たまに電気を帯びることもある。

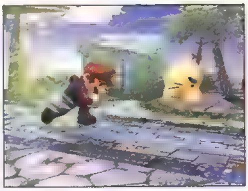






どせいさん

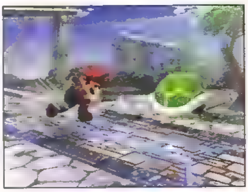
地面を歩き回っており、拾って投げつけることで、相手を攻撃できる。投げられたどせいさんは、地面に落ちたあと再び歩き始める。ぶつけたときのダメージは低いが、消滅するまで何度でも利用できるアイテムだ。





ミドリのこうら

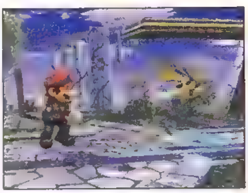
投げるか攻撃を受ける、または踏みつけると地面を滑っていくこうら。ぶつかったキャラクターは、ダメージを受ける。なお、滑っているこうらは、踏みつけると停止する。また、壁にぶつかった場合ははね返る。





バナナのかわ

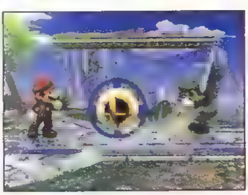
ぶつけた相手を転倒させる。また、落ちているバナナのかわを踏んだキャラクターも転倒する。アイテムを投げた本人はこの影響を受けないが、落ちているバナナのかわは、他のキャラクターも拾うことができる。





バンパー

触れたキャラクターを、横方向へ強烈にふっとばす。地面にぶつかった場合は地面に、空中に投げた場合は空中に固定される。バンパーを直接ぶつけられないかぎり、ふっとばされてもダメージを受けることはない。





スプリング

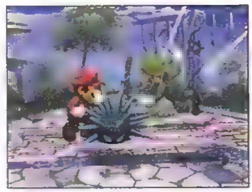
巨大なバネで、踏みつけると高くジャンプできる。相手に投げてダメージを与えることもできるが、その後、スプリングが横向きに倒れる場合がある。この状態でスプリングに触れると、真横にふっとばされる。

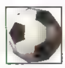




ウニラ

直接攻撃を当てると、トゲが飛び出てふっとぶ玉。トゲを出させた本人以外は、触れるとダメージを受ける。本人がもう一度攻撃するとトゲは引っこむ。なお、トゲが出ていないときは、拾って投げることができる。

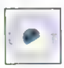




サッカーボール

攻撃を当てると、燃え上がって勢いよく飛んでいく。ボールにぶつかった相手は、ダメージを受けてふっとばされる。





チーム回復だま

チーム戦のみ出現。仲間にぶつけると、ダメージ%が回復する。対戦相手にぶつけるとランダムに回復効果が発揮される。



そうび



フランクリンバッヂ

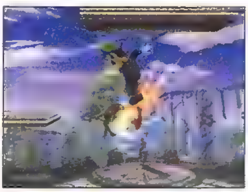
拾うとキャラクターの体に装備される。バッヂを装備している間、キャラクターの体はリフレクト効果を帯び、飛び道具のほとんどを自動的にはじき返す。一定時間がたつと、バッヂは消滅する。なお、そうび系のアイテムは、複数を同時に装備することが可能だ。





スクリューアタック改

拾うと、キャラクターの体に装備される。ジャンプと空中ジャンプの1回目がスクリューアタックになり、体当たりで相手にダメージを与えられるようになる。スクリューアタック中に各種ワザを使うこともできる。



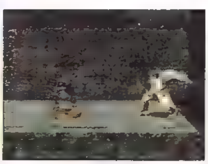
「亜空の使者」専用アイテム



スマッシュプレート

敵をフィギュアにするためのアイテム。スマッシュプレートを投げつけて倒した相手は、フィギュアとなってコレクションに加わる。なお、一部の敵はフィギュアにすることができない。







生命の珠

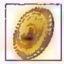
キャラクターのストックが1つ増える。見つけたら必ず回収しておこう。



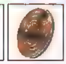
カギ

カギつき扉を開けるためのアイテム。扉に投げつけるか、持ったまま触れるとカギが開く。敵にぶつけることもできる。

コイン制専用アイテム







コイン



お札

コイン制のバトルで使用されるお金(P.194参照)。キャラクターがダメージを受けると体から飛び出る。触れるだけで回収でき、銅は1G、銀は3G、金は6G、お札は10Gのポイントになる。

アイテム	ポイント
コイン・銅	1G
コイン・銀	3G

アイテム	ポイント
コイン・金	6G
お札	10G

コレクションアイテム



フィギュア



シール



CD

拾うとメインメニューの「コレクション」に追加され、鑑賞することができるアイテム。フィギュアはさまざまなゲームキャラクターの人形、シールはゲームキャラクターのシール、CDはゲームのBGMだ。シールやフィギュアは、すでに入手ずみのものを再び入手できることがある。これらのアイテムは、アイテムスイッチで出現する/しないを変更することができない。







データファイル ● アイテム

ステージ限定アイテム

ペレット

ステージ内に生えるペレット草を攻撃すると出現。相手にぶつける武器として使うほか、オニヨンにぶつけるとアイテムが出現する。ペレットの数字はぶつけたときのダメージ、色は出現するアイテムの数に影響する。



野菜

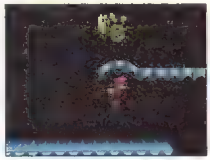
他のアイテム同様、バトル中にランダムに出現する。たべもの(P.367参照)の一種で、拾うと蓄積ダメージが回復する。回復量は以下の表のとおり。たべもの同様、キャラクターがダウン中でも拾うことができる。



回復量	たべものの種類
5%	はくさい じゃがいも かぼちゃ かぶ きのこ キャベツ きゅうり なす にんじん
10%	コーン

シェルクリーパー
サイドステッパー

ステージ上部の土管から現れ、ステージ内を歩き回る。触れるとダメージを受けてふっとばされる。シェルクリーパー(カメさん)は1回、サイドステッパー(カニさん)は2回攻撃するとひっくり返り、投げる武器として利用できるようになる。攻撃ではなく、足場の下からの体当たりでもひっくり返せる。ひっくり返ったシェルクリーパーたちは、一定時間がたつと復活して再び歩き始める。





りんご

画面の上から2〜5個で落ちてくるリンゴ。効果は「相手にぶつける武器」「投げると爆発する武器」「ダメージを8%回復」からランダムに選ばれる。ぶつける武器だった場合は、何度でも利用できる武器になる。



【 アイテムの属性 】

以下のアイテムによる攻撃には、ワザと同様に属性がある。シールを貼る際の参考にしてほしい。

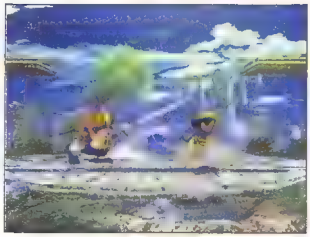
アイテム名	属性
ホームランバット、はりせん、ハンマー、ゴールデンハンマー、おとしあなのタネ、どせいさん、ミドリのこうら、バナナのかわ、スプリング、ウニラ、投げたときの「しゃげき」アイテムすべて	[武器]
ビームソード、レイガン	[切り裂き] [エネルギー]
リップステッキ、スターロッド	(本体) [武器]、(弾) [魔法]
スーパースコープ	[エネルギー]
ファイアフラワー、センサー爆弾	[火炎]
クラッカーランチャー	[爆発]
ボムへい、チューインボム、スマートボム	[火炎] [爆発]
バサラン	(投げたとき) [火炎]、(巡回中のスパーク部分) [電撃]
フリーザー	[氷結]

※その他のアイテムは属性なし

アシストフィギュア

バトルを助けてくれる頼もしい味方

アシストフィギュアを使用すると、さまざまなゲームのキャラクターが登場し、バトルを助けてくれる。アシストの内容はキャラクターによって異なり、その数は全部で27種類。どのキャラクターが出るかはランダムだが、強力な助けとなるものが多いので、アシストフィギュアが出現したらすぐに取りにいこう。



◎基本的に、アシストフィギュアの攻撃は、呼び出したキャラクター本人には命中しない。中には、対戦者全員に効果を及ぼすものもある。

出現条件のあるアシストフィギュア

アシストフィギュアは初めから全種類出現するわけではなく、条件を満たさないと出現しないものもある。このようなアシストフィギュアの出現条件は右のとおり。新たなアシストフィギュアが加わったかどうかは、「おしらせ」で知ることができる。バトルを積み重ねて条件を満たし、アシストフィギュアの種類を増やそう。

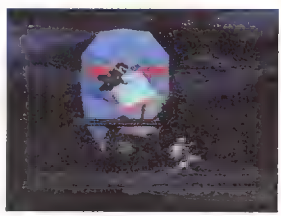
名称	条件
カスタムロボ	総試合数が100を超える。
サイボーグ忍者	スネークを使えるようにする。
シャドウ	ソニックを使えるようにする。
センシャ&ホヘイ	総試合数が300を超える。
バーバラ	隠し曲を25曲以上獲得する。
ロビン	総試合数が200を超える。



アンドルフ

出現後は画面奥へと移動し、口から次々と板状のポリゴンを吐く。ポリゴンに当たると12%のダメージ。ポリゴンを吐く範囲が広く、すべてかわすことは非常に難しい。

■出典：スターフォックス

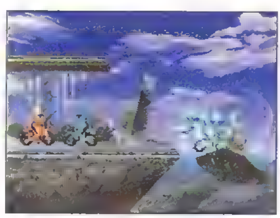




エキサイトバイク

ライダーが大量に出現。ぶつかると、1体につき4%のダメージを受ける。基本的にライダーは直進しかしないが、ガケに近づいた際、ガケ下へ落ちずに引き返すことがある。

■出典：エキサイトバイク





カスタムロボ

空中からビームやミサイルを次々と放つ。ダメージはビームが4%、ミサイルが14%。合計発射回数が非常に多いのが魅力だが、どちらもふっとばし力は低い。

■出典：激闘！カスタムロボ





カット&アナ

登場すると空中を交差する軌道で高速飛行し、軌道上にいる相手に斬りつける。飛行時間はおよそ7秒。カットとアナそれぞれの一撃につき10%のダメージを受ける。

■出典：メイド イン ワリオ

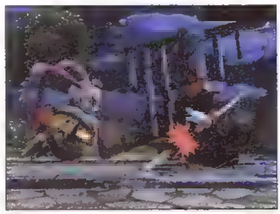




くるり&ラセンダー8

ドリルを構えて突進する。ドリルが当たっている間は、1%のダメージを与え続ける。相手を押しながら前進するので、そのまま撃墜できることもある。

■出典：スクリューブレイカー 轟振どりるれろ





サイボーグ忍者

相手に向かって走りより、無数の斬撃を繰り出すヘルパー。飛び道具をはね返す性質を備えている。1ヒットあたりのダメージは2%と低めだが、攻撃回数が非常に多い。

■出典：メタルギア ソリッド





サキ　アマミヤ

出現すると、ガンの連射とソードによる2連続攻撃を繰り返す。ダメージは、ガンが1発3%、ソードが16%＋11%。どちらも一撃一撃のふっとばし力は低い。

■出典：罪と罰～地球の継承者～





サムライ　ゴロー

近くの敵へ突進して次々と斬撃を繰り出す。一撃のダメージは4%～10%で、攻撃回数が多い。突進先に足場がない場合は、方向転換をするかジャンプで別の足場へ向かう。

■出典：F-ZERO





ジェフ

相手めがけて飛んでいくペンシルロケットを、5発または10発ほど発射する。1発のダメージは10%～12%だが、誘導弾であるために非常に命中しやすい。

■出典：MOTHER2 ギーグの逆襲





シャドウ

カオスコントロールの力により、相手の動きを遅くする。アシストフィギュア使用者は影響を受けないので、ダメージの蓄積した相手に近づき、撃墜を狙おう。

■出典：ソニック ヒーローズ





ジュゲム&トゲゾー

ジュゲムが、上から次々とパイポを投げる。パイポは着地するとトゲゾーになり、地面をはい回る。パイポは7%、トゲゾーは5～8%のダメージを与える。

■出典：スーパーマリオブラザーズ





スタフィー

スピンで相手を攻撃。1発あたりのダメージは2%だが、多段ヒットするのが魅力。スタフィーにはHPがあり、相手の攻撃でHPが0になるとステージから去ってしまう。

■出典：伝説のスタフィー

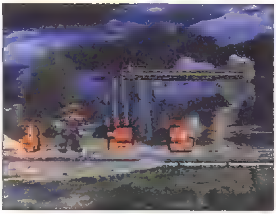




センシャ＆ホヘイ

戦車と歩兵が数体ずつ出現。直進する戦車や歩兵にぶつかると、3%のダメージを受ける。また、戦車は10%のダメージを与える弾を発射することもある。

■出典：ファミコンウォーズ





チンクル

効果内容はランダム。ハンマーなどのアイテムを大量出現させたり、全員を火噴き状態にしたりする。また、使用者をズームアップする場合や何もせずに去る場合もある。

■出典：ゼルダの伝説 ムジュラの仮面

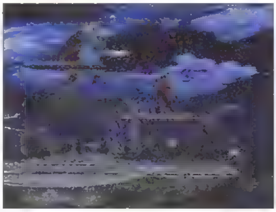




デビル

デビルが上下左右のいずれかを指さすと、ステージがその方向へ強制スクロールし始める。スクロールにおいていかれると、アシストフィギュア使用者でも撃墜となる。

■出典：デビルワールド

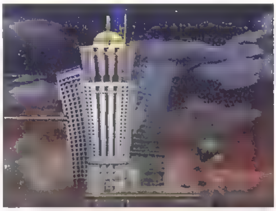


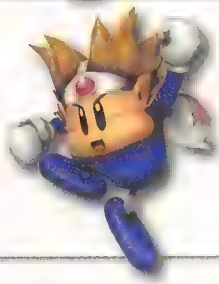


ドクターライト

指揮棒で指した場所から高層ビルが3つ出現。触れるとダメージを受けてふっとばされる。中央のビルの先端を根もとから当てたときは、ダメージとふっとばし力が超強力。

■出典：シムシティ





ナックルジョー

ジャンプからのバルカンジャブを繰り返したあと、フィニッシュにライジンブレイクかスマッシュパンチを放つ。フィニッシュはどちらもふっとばし力が強い。

■出典：星のカービィ　スーパーデラックス





ニンテンドッグス

ラブラドール・レトリーバーの子犬が登場。画面の手前へ近づき、じゃれついてくる。子犬によって画面中央が大きくふさがれるので、敵味方を問わず見えにくくなる。

■出典：nintendogs





バーバラ

登場するとエレキギターを演奏。円状の音波を次々と放ち、触れたものにダメージを与える。音波のダメージは5%と低めだが、効果範囲が広いのが特徴。

■出典：大合奏！バンドブラザーズ

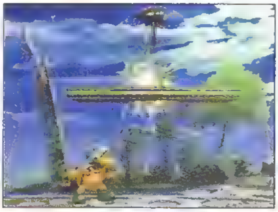




ハンマーブロス

出現後、相手に向けて次々とハンマーを投げる。ハンマーのダメージは1つあたり6%。ジャンプすることが可能で、段差や足場を上り下りすることもある。

■出典：スーパーマリオブラザーズ





ヘリリン

回転しながら動く棒状の板が出現。この板は、ステージの足場や壁を通過して移動する。触れてもダメージを受けることはなく、壁や床として利用することが可能。

■出典：くるくるくるりん





メトロイド

地形をすりぬけて移動し、相手にとりつく。とりついている間、2%ずつダメージを与え続ける。とりつかれた場合、スティックを何度も入力するとふりほどける。

■出典：メトロイド





リセットさん

地面から出現したあとで説教をし始める。画面の上半分または下半分を占めるサイズのメッセージウィンドウが出現するので、画面が見にくくなってしまう。

■出典：どうぶつの森

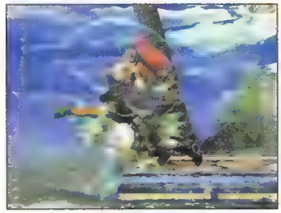




リトルマック

ワンツーパンチ、コンビネーションブロー、ストレート、アッパーカットで攻撃する。ストレートは横方向へ、アッパーカットは上方向へのふっとばし力が強い。

■出典：パンチアウト!!

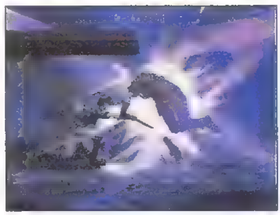




リン

いちばん近くの敵まで瞬間移動し、斬撃攻撃を繰り出す。ダメージが30%と多く、ふっとばし力も高いのが魅力。ただし、攻撃回数が1回と少ないのが難点。

■出典：ファイアーエムブレム 烈火の剣

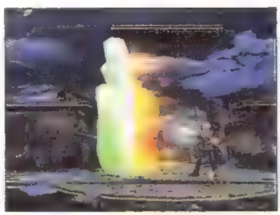




ロビン

相手に向け、手の形をした巨大なエナジーを放つ。与えるダメージは1〜3%と少ないが、相手を画面外まで押していくので、一気に撃墜まで持ちこめる。

■出典：黄金の太陽 開かれし封印

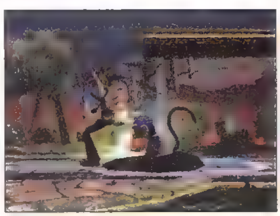




ワルイージ

踏みつけ攻撃で相手を地面に埋める。さらに消え去る直前、キックやラケットで強力なふっとばし攻撃を行う。スティックを何度も入力すると、穴から早く脱出できる。

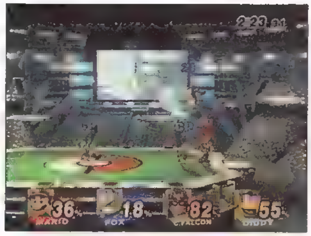
■出典：マリオテニス64



ポケットモンスター

モンスターボールから登場！

ポケットモンスター（ポケモン）は、アイテムのモンスターボールを使用することによって出現するキャラクター。全部で30種類のポケモンがおり、行動パターンはそれぞれ大きく異なっている。なお、ポケモンの攻撃や特殊能力は、基本的にモンスターボールを使用したキャラクターには影響が及ばない。



●ソーナンスやウソハチ、マルマインのように、モンスターボール使用者にも影響を及ぼすポケモンも、例外的に存在する。

確実にポケモンを呼び出すには……

モンスターボールは、投げるだけでは何も起こらない。ボールが地面やキャラクターに当たらないと、ポケモンは出現しない。確実にポケモンを呼び出したい場合は、下にモンスターボールを投げて地面や足場にぶつけるのがおすすめ。モンスターボールを相手に投げた場合は、キャッチされることもあるので注意しよう。



●投げられたモン[illegible]



アチャモ

火を操るひよこポケモン。出現すると、およそ7秒間周囲に炎を発生させ、炎に触れている間ずっと1%のダメージを与え続ける。出現直後から炎に触れた相手には、大量のダメージを与えることが可能。





ウソハチ

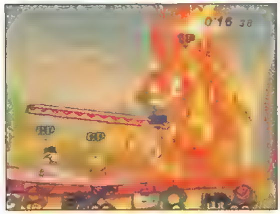
木に似ているが、いわタイプのぼんさいポケモン。とうてきアイテムとして使うことができ、相手にぶつけたときのふっとばし力がきわめて高い。モンスターボール使用者以外でも、アイテムとして使用可能。





エンテイ

火山とともに生まれるといわれるかざんポケモン。登場すると、エンテイの周囲に激しい火柱が出現。火柱はおよそ5秒間噴出する。相手は、この火柱に触れている間ダメージを受け続ける。





カイオーガ

海を造ったという伝説のかいていポケモン。カイオーガの体に触れた場合、6～7%のダメージを受ける。口から吐く水流に触れた場合は、ダメージこそ受けないが押し流され、そのまま撃墜されることもある。





カビゴン

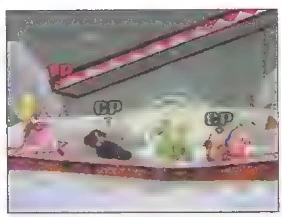
食べて寝てばかりという、いねむりポケモン。出現後はいったん上の画面外へ消え、その後巨大化して降ってくる。この落下時に当たると21%ものダメージを受け、勢いよくふっとばされてしまう。





キレイハナ

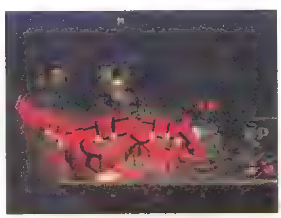
曇ると太陽を呼ぶダンスを踊るフラワーポケモン。出現すると踊り出し、効果範囲内にいる相手を眠らせる。モンスターボールの使用者は眠らないので、相手が眠っている隙に攻撃を加えよう。





グラードン

陸地を造ったという、伝説のたいりくポケモン。体に触れた者に10%のダメージを与える。出現時間はおよそ15秒。体が大きいので相手に当てやすく、ふっとばし力も強いので、狭いステージほど有効。





ゴクリン

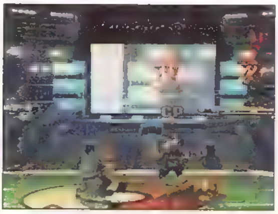
強力な胃液と大きな口を持った、いぶくろポケモン。ゴクリン自身は動かないが、相手が近よると丸のみされ、のまれている間は1%ずつダメージを受ける。レバーを何度も入力すると早く脱出できる。





ゴンベ

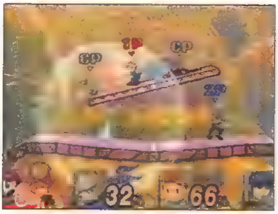
食欲旺盛なおおぐいポケモン。出現すると地面を歩き回り、落ちているアイテムを食べる。ただし、「どせいさん」など、食べないものもある。ゴンベには攻撃判定がなく、触れてもダメージは受けない。





サーナイト

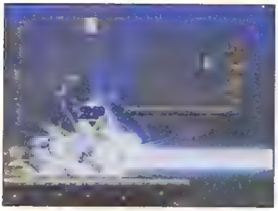
命をかけてトレーナーを守る、ほうようポケモン。出現するとリフレクターのフィールドを発生させ、効果範囲内の飛び道具をはね返す。効果時間はおよそ13秒。モンスターボール使用者は影響を受けない。





スイクン

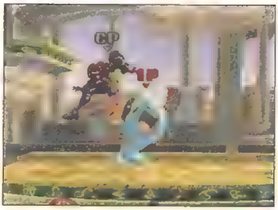
北風の生まれ変わりともいわれるオーロラポケモン。体に触れるとダメージを受けるほか、口からオーロラビームを吐いて攻撃。とくにオーロラビームが強力で、命中すると30%以上ものダメージを受ける。





ソーナンス

おとなしいがシッポを攻撃されると怒る、がまんポケモン。攻撃を受けると体を振り、触れた者にダメージを与える。体の振り幅が大きいほどダメージは増大。モンスターボール使用者もダメージを受ける。





チコリータ

頭の葉が特徴のはっぱポケモン。出現後、相手キャラクターにはっぱカッターを放つ。はっぱカッターのダメージは1発あたり3〜4%。チコリータ自身には攻撃判定がなく、触れてもダメージは受けない。





デオキシス

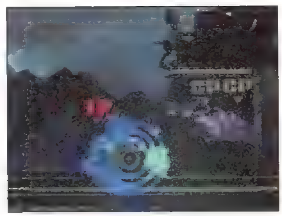
宇宙ウイルスによって生まれたというDNAポケモン。出現すると上空へ移動し、真下へレーザーを放つ。レーザーに触れている間ダメージを受け続け、さらに一定時間が経過すると大きくふっとばされる。





トゲピー

幸せをたくわえる、はりたまポケモン。効果はランダムに以下の5つ。①頭に花を咲かせる。②地面に埋める。③眠らせる。④凍りつかせる。⑤画面全体を真っ暗にする。①〜④は、相手だけに効果がある。





トサキント

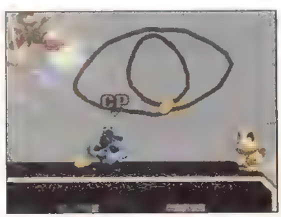
通常は水の中にすんでいる、きんぎょポケモン。登場すると「トサキント」と言いながら、地面の上をはねる。とくに攻撃判定があるわけではないので、放っておいてバトルに専念しよう。





ニャース

光るコインが大好きの、ばけねこポケモン。出現すると、その後およそ7秒の間相手めがけて次々と小判を投げ続ける。小判のダメージは1枚につき3%で、使用者はダメージを受けずにすむ。





ヒトデマン

星と交信できるという、ほしがたポケモン。しばらく空中を飛んだあと、停止して赤いコアから次々と星型の弾を放つ。弾のダメージは1発あたり1%で、およそ4秒間同じ場所から弾を撃ち続ける。





ファイヤー

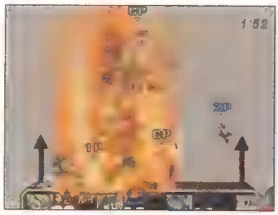
炎を操る伝説のかえんポケモン。出現すると、上方向の画面外に出るまでゆっくり上昇する。攻撃判定があるのは体の部分だけだが、与えるダメージがおよそ40%と非常に多く、さらにふっとばし力も高い。





ホウオウ

7色に輝くにじいろポケモン。激しく燃える火柱をいくつも出現させる。効果範囲が非常に広いので、多くの相手を巻きこむことが可能。火柱はおよそ4秒間噴出し、触れている相手にダメージを与え続ける。





ポッチャマ

北の海に暮らしている、ペンギンポケモン。出現すると波に乗って相手へ突進する。相手はこの波に当たっている間ダメージを受け、さらに押し流される。画面外まで押し流され、撃墜となることも多い。





マナフィ

冷たい海の底で生まれた、かいゆうポケモン。相手2人の操作するキャラクターを入れかえる「ハートスワップ」を発動する。ハートスワップは、およそ15秒が経過すると効果が切れる。





マニューラ

鋭い爪を持った、かぎづめポケモン。出現すると、足場の上を高速で反復移動する。その軌道上にいた相手すべてに攻撃が命中。与えるダメージは1%だが、相手をふらつかせる効果がある。





マルマイン

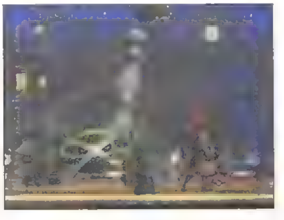
電気を食べて爆発する、ボールポケモン。出現後すぐに爆発する場合と、時間が経過してから爆発する場合がある。爆心に近いほど、受けるダメージとふっとばし力が上昇。使用者も爆風には巻きこまれる。





メタグロス

鋼のボディを備えた、てつあしポケモン。左右の足踏みが直撃すると、20%ものダメージを与えてふっとばす。体に触れた場合は6%のダメージを与え、相手を地面に埋めるという効果がある。





ラティアス／ラティオス

むげんポケモン。赤いラティアスがメスで、青いラティオスがオス。出現時は1体だけだが、高速飛行による突進は2体のポケモンが交互に行う。どちらも突進のダメージは10%で、ふっとばし力が強い。





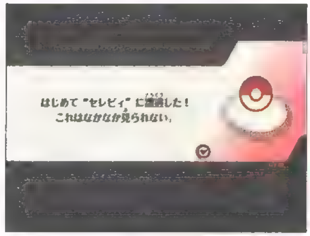
ルギア

海の神ともいわれる、せんすいポケモン。出現すると画面奥へと移動し、エアロブラストを3秒以上吐き続ける。エアロブラストは、効果範囲が広いうえにダメージが20%と高く、さらにふっとばし力も強い。



出現確率1/493の超レアポケモン！

ポケットモンスターには、アシストフィギュアと異なり、条件を満たさないと出現しないものはいない。ただし、中にはきわめて出現確率が低いポケモンがいる。それが以下に紹介するジラーチ、セレビィ、ミュウの3匹。その出現確率は、なんと1／493。何度もモンスターボールを使えば、彼らに遭遇できるかも……。

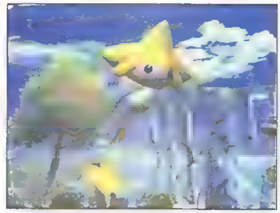


幻のポケモンに遭遇すると、おしらせ画面が出る。お知らせは「データ集」→「戦いの記録」で確認できる。



ジラーチ

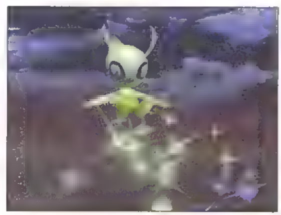
1000年に一度7日間だけ目覚めるという、幻のねがいごとポケモン。出現後しばらくその場で待機したあと、上昇して画面外へと去る。この上昇中に、不規則な間隔でシールを何枚も落としていく。





セレビィ

時空を越えてさまよう、ときわたりポケモン。出現後しばらく待機してから画面外へ飛び去る点は、ジラーチと変わらない。上昇中に、入手タイプが「アイテム」(P.388) のフィギュアを落としていく。





ミュウ

全ポケモンの遺伝子を持つという、しんしゅポケモン。出現するとCDを不規則な間隔で落としながら、画面外へと上昇して去る。すでにCDを全種類集めている場合は、落とすアイテムがシールに変わる。



F I G U R E

フィギュア

さまざまなゲームモードでフィギュアを集めよう

ゲーム中で入手できるフィギュアは、全部で544種類。「亜空の使者」や「オールスター」、「ボスバトル」などではアイテムとして入手できるが、特定のモードをクリアしたり、クリアゲッターの条件を満たしたりしないと入手できないものもある。それぞれの条件を確認し、全フィギュアのコンプリートをめざそう。



⊖「亜空の使者」ではアイテムボックスからフィギュアが出現するほか、スマッシュブレートをぶつけることで敵をフィギュア化できる。

フィギュア一覧の見方

スマッシュボール ❶



❷

入手方法

アイテム(2)
❸

❶ フィギュアの名称。

❷ フィギュアの画像。

❸ フィギュアの入手タイプ。タイプの詳細は下記の表組みを参照。クリアゲッターについては、条件の詳細についても記載している。

入手タイプ	入手条件
アイテム(1)	アイテムの「フィギュア」を取って入手。条件なしで最初から出現。
アイテム(2)	アイテムの「フィギュア」を取って入手。「亜空の使者」(P.220)か「シンプル」(P.197)を一度でもクリアするか、アイテム(1)またはアイテム(3)のフィギュアをすべて集めると出現。
アイテム(3)	アイテムの「フィギュア」を取って入手。対戦を200回以上行うか、アイテム(2)またはアイテム(4)のフィギュアをすべて集めると出現。
アイテム(4)	アイテムの「フィギュア」を取って入手。プレイヤーキャラクターをすべて使えるようにするか、アイテム(3)のフィギュアをすべて集めると出現。
アイテム(5)	アイテムの「フィギュア」を取って入手。フィギュアを350種類以上集めると出現。
コインシューター	「コインシューター」(P.218)でのみ入手。
亜空の使者	「亜空の使者」でのみ入手。
シンプル	フィギュアと同じキャラクターで、「シンプル」をクリアする。
オールスター	フィギュアと同じ最後の切りふだを使うキャラクターで、「オールスター」(P.212)をクリアする。
クリアゲッター	「クリアゲッター」(P.352)で個別の条件を満たす。入手方法欄に⊘と表記している。

【シリーズ】
大乱闘スマッシュブラザーズX
全28種

スマッシュボール

入手方法
アイテム(2)

アシストフィギュア

入手方法
アイテム(2)

シール

入手方法
❷すべてのシールをそろえる。

CD

入手方法
アイテム(1)

キャリアーつき箱

入手方法
アイテム(1)

爆薬箱

入手方法
❷「ターゲットをこわせ!!」レベル2を全キャラでクリア。

サンドバッグくん

入手方法
❷「ホームランコンテスト」を全キャラで遊ぶ。

たべもの

入手方法
アイテム(1)

タイマー

入手方法
❷対戦でのべ30時間以上遊ぶ。

ビームソード

入手方法
アイテム(1)

ホームランバット

入手方法
❷「ホームランコンテスト」で500m以上の記録を出す。

はりせん

入手方法
アイテム(1)

レイガン

入手方法
コインシューター

クラッカーランチャー

入手方法
❷対戦において撃墜数の総計が1000以上になる。

センサー爆弾

入手方法
アイテム(2)

チューインボム

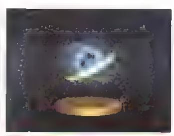
入手方法
アイテム(1)

ケムリ玉

入手方法
アイテム(1)

バンパー

入手方法
❷「ホームランコンテスト」で全キャラの合計記録が5000mを超える。

チーム回復だま

入手方法
アイテム(2)

箱

入手方法
アイテム(1)

タル

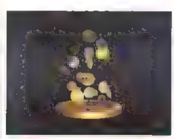
入手方法
アイテム(1)

カプセル

入手方法
アイテム(2)

くす玉

入手方法
❷対戦において撃墜数の総計が500以上になる。

コイン

入手方法
❷コイン制のルールで10戦以上遊ぶ。

ザコレッド


◎「組み手」の「情け無用組み手」で5人以上倒す。

ザコブルー


◎「組み手」の「百人組み手」を全キャラでクリア。

ザコイエロー


◎「組み手」の「エンドレス組み手」で100人以上倒す。

ザコグリーン


◎「組み手」の「十五分間耐久組み手」をクリア。

【シリーズ】
亜空の使者
全　種

プリム


亜空の使者

ソードプリム


亜空の使者

ブーメランプリム

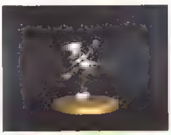

亜空の使者

バズーカプリム


亜空の使者

ビッグプリム


亜空の使者

メタルプリム


亜空の使者

ファイアプリム


亜空の使者

ガルファイア


亜空の使者

ガルアイス


亜空の使者

ガルサンダー


亜空の使者

ポッパラム


亜空の使者

バイタン


亜空の使者

ローダ


亜空の使者

ボンヘッド

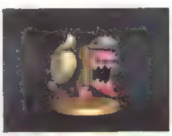

亜空の使者

ギラーン


亜空の使者

プチュルス


亜空の使者

タウタウ


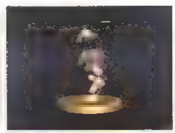
亜空の使者

フロウス


亜空の使者

アロアロス


亜空の使者

ボトロン


亜空の使者

ジャキール

❷「ボスバトル」を20人以上のキャラでクリア。

ギャムギャ

亜空の使者

パッチ

亜空の使者

ファウロン

亜空の使者

デスポッド

亜空の使者

スパー

亜空の使者

コッコン

亜空の使者

ジェイダス

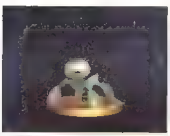
亜空の使者

マイト

亜空の使者

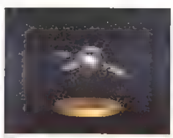
シェリー

亜空の使者

シェリー(本体)

亜空の使者

ンガゴグ

亜空の使者

サイマル

亜空の使者

テキン

亜空の使者

アラモス卿

亜空の使者

ブーバス

亜空の使者

キャタガード

亜空の使者

アーマン

亜空の使者

ロボットアタッカー

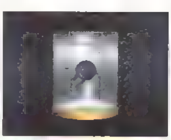
亜空の使者

ロボットランチャー

亜空の使者

ロボットブラスター

亜空の使者

ミズオ

アイテム(5)

ガレオム

亜空の使者

ガレオム(戦車形態)

❷「ボスバトル」のレベル「ゲキむず」をクリアする。

デュオン

亜空の使者

タブー


亜空の使者

タブー(羽根)

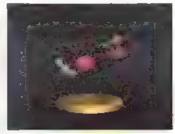

⊘「ボスバトル」を全キャラでクリア。

マスターハンド


⊘「シンプル」を20人以上のキャラでクリア。

クレイジーハンド


⊘「シンプル」のレベル「ゲキむず」をクリア。

ダークキャノン


⊘「ボスバトル」のレベル「むずかしい」をクリア。

カーゴ

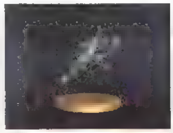

アイテム(3)

影虫


⊘「ボスバトル」のレベル「ふつう」をクリア。

エインシャント卿


⊘「亜空の使者」をクリアする。

亜空砲戦艦


⊘「ボスバトル」を10人以上のキャラでクリア。

亜空間爆弾

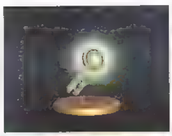

⊘「ボスバトル」のレベル「やさしい」をクリア。

スマッシュプレート


アイテム(2)

生命の珠


アイテム(1)

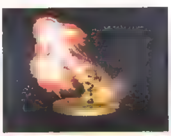
カギ


アイテム(3)

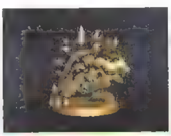


マリオ


シンプル(マリオでクリア)

マリオファイナル


オールスター(マリオでクリア)

クッパ


シンプル(クッパでクリア)

ギガクッパ変身


オールスター(クッパでクリア)

ピーチ


シンプル(ピーチでクリア)

ピーチブラッサム


オールスター(ピーチでクリア)

ルイージ


シンプル(ルイージでクリア)

ネガティブゾーン


オールスター(ルイージでクリア)

マリオ(ストライカーズ)


⊘「シンプル」のレベル「とてもむずかしい」をクリア。

デイジー(ストライカーズ)


アイテム(1)

マリオ(ペーパー)

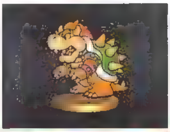

⊘「シンプル」を全キャラでクリア。

ルイージ(ペーパー)



アイテム(5)

クッパ(ペーパー)



アイテム(3)

ピーチ(ペーパー)



アイテム(3)

ウエディングクッパ



アイテム(4)

ウエディングピーチ



アイテム(5)

クリボー



亜空の使者

ノコノコ(緑)



亜空の使者

ノコノコ(赤)



亜空の使者

パタパタ(緑)



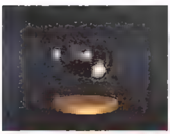
亜空の使者

パタパタ(赤)



亜空の使者

キラー



亜空の使者

デカクリボー



亜空の使者

パックンフラワー



コインシューター

ジュゲム&トゲゾー



アイテム(1)

ハンマーブロス



亜空の使者

ボスパックン



亜空の使者

メット



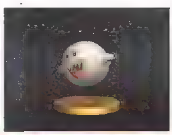
アイテム(5)

ヘイホー



◎「ホームランコンテスト」で全キャラの合計記録が10000mを超える。

テレサ



アイテム(2)

プクプク



アイテム(3)

ゲッソー



アイテム(2)

キノピオ



アイテム(1)

キノピコ



コインシューター

キノじい



アイテム(2)

クリスチーヌ



コインシューター

ズンババ

入手方法
アイテム(2)

ハナチャン

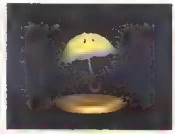
入手方法
アイテム(1)

カロン

入手方法
アイテム(2)

ワンワン

入手方法
アイテム(1)

カッサー

入手方法
コインシューター

クッパJr.

入手方法
コインシューター

キャサリン

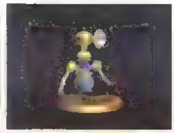
入手方法
⊘「オールスター」のレベル「むずかしい」をクリア。

クリッター(ストライカーズ)

入手方法
アイテム(1)

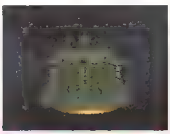
コンドゥ&トーレ

入手方法
⊘隠し曲を75曲以上聴けるようにする。

ポンプ

入手方法
アイテム(1)

オバキューム

入手方法
アイテム(3)

ルイージマンション

入手方法
アイテム(4)

ヤプーマプーモプー

入手方法
アイテム(2)

スーパーキノコ

入手方法
コインシューター

毒キノコ

入手方法
アイテム(1)

スーパースター

入手方法
アイテム(2)

緑ブロック

入手方法
アイテム(2)

サンダー

入手方法
アイテム(1)

ゴールデンハンマー

入手方法
⊘「ホームランコンテスト」で全キャラの合計記録が15000mを超える。

ファイアフラワー

入手方法
アイテム(1)

ボムへい

入手方法
アイテム(1)

フリーザー

入手方法
アイテム(1)

パサラン

入手方法
アイテム(1)

ミドリのこうら

入手方法
アイテム(1)

バナナのかわ

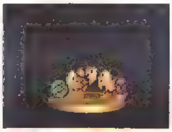
入手方法
⊘「トレーニング」で最大コンボ数が10回を超える。

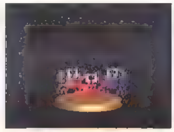
サッカーボール

入手方法
アイテム(1)

ワルイージ

入手方法
アイテム(5)

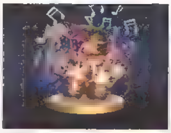
シェルクリーパー

入手方法
アイテム(3)

サイドステッパー

入手方法
アイテム(3)

【シリーズ】
ドンキーコング
全 種

ドンキーコング

入手方法
シンプル(ドンキーコングでクリア)

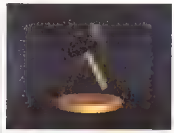
タルコンガビート

入手方法
オールスター(ドンキーコングでクリア)

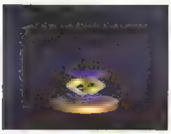
ディディーコング

入手方法
シンプル(ディディーコングでクリア)

バレルジェットパニック

入手方法
オールスター(ディディーコングでクリア)

ハンマー

入手方法
アイテム(2)

スプリング

入手方法
アイテム(2)

ディクシーコング

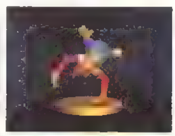
入手方法
アイテム(5)

ファンキーコング

入手方法
アイテム(1)

キャンディーコング

入手方法
アイテム(2)

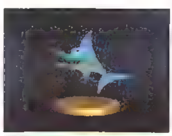
ランキーコング

入手方法
アイテム(2)

リンクリーコング

入手方法
アイテム(1)

ランビ

入手方法
コインシューター

エンガード

入手方法
アイテム(1)

クリッター

入手方法
アイテム(1)

タイニーコング

入手方法
アイテム(3)

クランキーコング

入手方法
コインシューター

スクイッター

入手方法
アイテム(1)

エクスプレッソ

入手方法
アイテム(1)

キングクルール

入手方法
❷「ターゲットをこわせ!!」レベル4を全キャラでクリア。

キャス

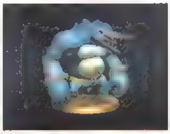
入手方法
アイテム(1)

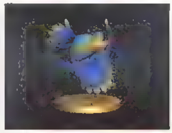
キップ

入手方法
アイテム(1)

カリプソ

入手方法
コインシューター

クラッジ

入手方法
コインシューター

ヘリバード

入手方法
アイテム(1)

エレファントキャノン

入手方法
アイテム(1)

バナナ星人

入手方法
❷「ホームランコンテスト」で全キャラの合計記録が8000mを超える。

ピーナッツ・ポップガン

入手方法
❷「ターゲットをこわせ!!」レベル2をクリア。

バレルジェット

入手方法
❷「ターゲットをこわせ!!」レベル4をクリア。

【 シリーズ 】
ゼルダの伝説
全[illegible]種

リンク

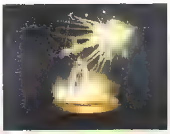
入手方法
シンプル(リンクでクリア)

トライフォースラッシュ(リンク)

入手方法
オールスター(リンクでクリア)

ゼルダ

入手方法
シンプル(ゼルダでクリア)

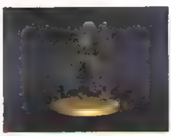
光の弓矢(ゼルダ)

入手方法
オールスター(ゼルダでクリア)

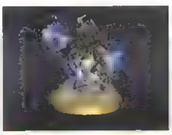
シーク

入手方法
シンプル(シークでクリア)

光の弓矢(シーク)

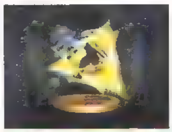
入手方法
オールスター(シークでクリア)

ガノンドロフ

入手方法
シンプル(ガノンドロフでクリア)

魔獣ガノン

入手方法
オールスター(ガノンドロフでクリア)

トゥーンリンク

入手方法
シンプル(トゥーンリンクでクリア)

トライフォースラッシュ(トゥーンリンク)

入手方法
オールスター(トゥーンリンクでクリア)

ハートのうつわ

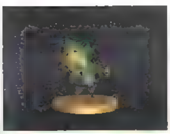
入手方法
コインシューター

ウサギずきん

入手方法
アイテム(1)

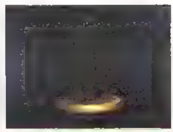
デクの実

入手方法
アイテム(2)

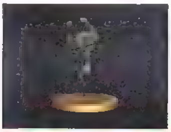
チンクル

入手方法
アイテム(5)

ケモノリンク

入手方法
アイテム(5)

ローブゼルダ姫

入手方法
アイテム(1)

ミドナ



入手方法
アイテム(2)

イリア



入手方法
コインシューター

マロ



入手方法
アイテム(2)

ザント



入手方法
アイテム(5)

キングブルブリン



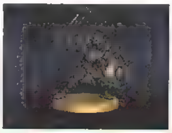
入手方法
アイテム(2)

アゲハ



入手方法
アイテム(2)

タートナック



入手方法
アイテム(1)

ブルブリン



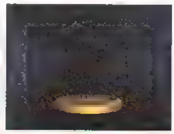
入手方法
アイテム(1)

おばちゃん



入手方法
アイテム(1)

影の使者



入手方法
アイテム(1)

マトーニャ



入手方法
アイテム(3)

アッシュ



入手方法
アイテム(1)

ダルボス



入手方法
アイテム(1)

ラルス



入手方法
アイテム(1)

ゴロン族



入手方法
コインシューター

ゾーラ族



入手方法
コインシューター

六賢者



入手方法
アイテム(4)

普段着リンク



入手方法
◎「ターゲットをこわせ!!」レベル5を10人以上のキャラでクリア。

ゼルダ(風のタクト)



入手方法
アイテム(4)

ガノンドロフ(風のタクト)



入手方法
アイテム(5)

メドリ



入手方法
コインシューター

アリル



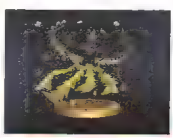
入手方法
コインシューター

テトラ



入手方法
アイテム(1)

ジークロック



入手方法
アイテム(1)

サルバトーレ



入手方法
アイテム(1)

リンクのおばあちゃん


入手方法

アイテム(2)

ヴァルー

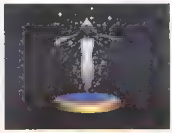

入手方法

アイテム(1)

ブタ

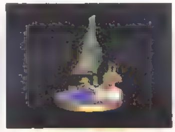

入手方法

コインシューター

大妖精


入手方法

アイテム(2)

赤獅子の王


入手方法

アイテム(3)

海賊船


入手方法

アイテム(4)

【シリーズ】

メトロイド

全[illegible]種

サムス

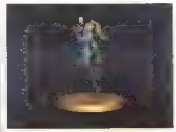

入手方法

シンプル(サムスでクリア)

ゼロレーザー


入手方法

オールスター(サムスでクリア)

ゼロスーツサムス


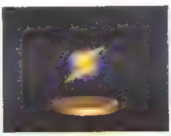
入手方法

シンプル(ゼロスーツサムスでクリア)

パワードスーツ装着


入手方法

オールスター(ゼロスーツサムスでクリア)

スクリューアタック改


入手方法

アイテム(2)

メトロイド


入手方法

アイテム(3)

サムス(フュージョン)


入手方法

アイテム(5)

ノーマルスーツ


入手方法

コインシューター

バリアスーツ


入手方法

アイテム(3)

グラビティスーツ


入手方法

アイテム(4)

ダークスーツ


入手方法

アイテム(3)

ダークサムス

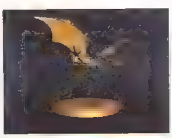

入手方法

アイテム(4)

リドリー


入手方法

亜空の使者

メタリドリー


入手方法

亜空の使者

カンデン


入手方法

アイテム(4)

スパイア

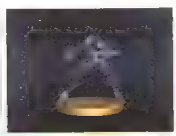

入手方法

アイテム(4)

ウィーヴェル


入手方法

アイテム(3)

ノクサス


入手方法

アイテム(3)

トレース

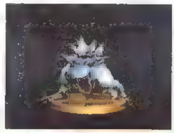
入手方法
アイテム(1)

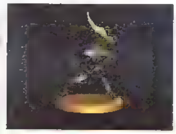
サイラックス

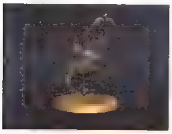
入手方法
アイテム(1)

ルミナス

入手方法
アイテム(2)

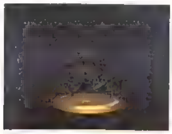
シーゴース

入手方法
アイテム(1)

スペースパイレーツ

入手方法
アイテム(1)

パラサイトクイーン

入手方法
アイテム(5)

メトロイドプライム(ヘッド)

入手方法
アイテム(4)

メトロイドプライム(スパイダー)

入手方法
アイテム(2)

スターシップ

入手方法
アイテム(3)

【シリーズ】
ヨッシーアイランド
全[illegible]種

ヨッシー

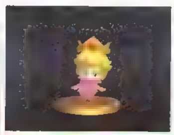
入手方法
シンプル(ヨッシーでクリア)

スーパードラゴン

入手方法
オールスター(ヨッシーでクリア)

ベビィマリオ

入手方法
アイテム(4)

ベビィピーチ

入手方法
❷フィギュアを500種類以上入手する。

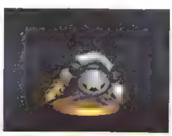
【シリーズ】
星のカービィ
全12種

カービィ

入手方法
シンプル(カービィでクリア)

コック

入手方法
オールスター(カービィでクリア)

メタナイト

入手方法
シンプル(メタナイトでクリア)

ギャラクシアダークネス

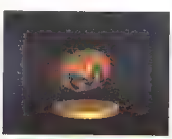
入手方法
オールスター(メタナイトでクリア)

デデデ

入手方法
シンプル(デデデでクリア)

ワドルディ軍団

入手方法
オールスター(デデデでクリア)

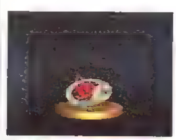
マキシムトマト

入手方法
コインシューター

ドラグーン

入手方法
アイテム(1)

ワープスター

入手方法
アイテム(1)

激辛カレーライス

入手方法
アイテム(2)

スターロッド

入手方法
アイテム(1)

ナックルジョー

入手方法
アイテム(2)

ビームカービィ

入手方法
アイテム(2)

ニードルカービィ

入手方法
コインシューター

ソードカービィ

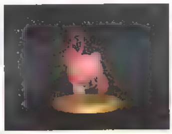
入手方法
コインシューター

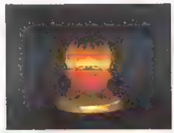
スリープカービィ

入手方法
コインシューター

ウィングカービィ

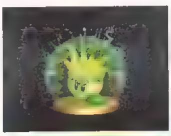
入手方法
アイテム(1)

ファイターカービィ

入手方法
コインシューター

ファイアカービィ

入手方法
アイテム(1)

アイスカービィ

入手方法
アイテム(3)

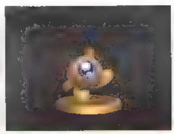
プラズマカービィ

入手方法
アイテム(2)

トルネイドカービィ

入手方法
アイテム(3)

ワドルディ

入手方法
アイテム(1)

ワドルドゥ

入手方法
アイテム(1)

ゴルドー

入手方法
コインシューター

ダイナブレイド

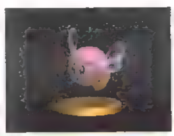
入手方法
❷「オールスター」のレベル「とてもむずかしい」をクリア。

ブレイドナイト

入手方法
アイテム(4)

ボンカース

入手方法
アイテム(4)

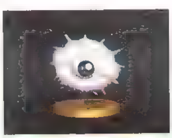
ブロントバート

入手方法
アイテム(3)

キャピィ

入手方法
アイテム(1)

ガレブ

入手方法
アイテム(1)

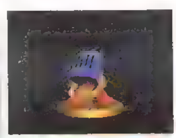
クラッコ

入手方法
アイテム(1)

スカーフィ

入手方法
コインシューター

サーキブル

入手方法
アイテム(1)

ウォーキー

入手方法
❷隠し曲を50曲以上聴けるようにする。

ウィリー

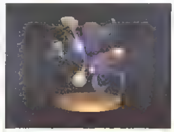
コインシューター

ハイドラ

アイテム(5)

ボンバー

アイテム(1)

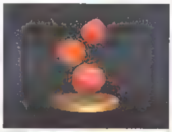
バグジー

アイテム(1)

2連主砲

❷「ターゲットをこわせ!!」レベル5を30秒以内にクリア。

戦艦ハルバード

❷「イベント戦」の「#3 ピンクだま潜入」をクリア。

りんご

❷「ターゲットをこわせ!!」レベル1をクリア。

【シリーズ】
スターフォックス
全[illegible]種

フォックス

シンプル(フォックスでクリア)

ランドマスター(フォックス)

オールスター(フォックスでクリア)

ファルコ

シンプル(ファルコでクリア)

ランドマスター(ファルコ)

オールスター(ファルコでクリア)

ウルフ

シンプル(ウルフでクリア)

ランドマスター(ウルフ)

オールスター(ウルフでクリア)

フォックス(アサルト)

アイテム(4)

ファルコ(アサルト)

アイテム(4)

ファルコ(コマンド)

アイテム(5)

ペッピー

アイテム(2)

スリッピー

アイテム(3)

クリスタル

アイテム(2)

トリッキー

コインシューター

ペパー将軍

アイテム(4)

ナウス64

アイテム(1)

パンサー

アイテム(2)

レオン

アイテム(1)

アーウィン



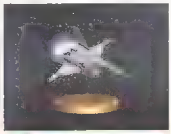
アイテム(2)

グレートフォックス



コインシューター

グレートフォックス(アサルト)



アイテム(3)

ウルフェン



アイテム(5)

スマートボム



アイテム(1)

アンドルフ



アイテム(2)

【シリーズ】
ポケットモンスター
全15種

ピカチュウ



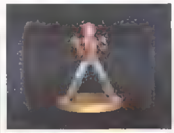
シンプル(ピカチュウでクリア)

ボルテッカー



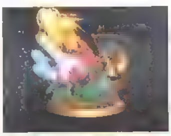
オールスター(ピカチュウでクリア)

ポケモントレーナー



シンプル(ポケモントレーナーでクリア)

さんみいったい



オールスター(ポケモントレーナーでクリア)

リザードン



シンプル(ポケモントレーナーでリザードン使用中にクリア)

ゼニガメ



シンプル(ポケモントレーナーでゼニガメ使用中にクリア)

フシギソウ



シンプル(ポケモントレーナーでフシギソウ使用中にクリア)

ルカリオ



シンプル(ルカリオでクリア)

はどうのあらし



オールスター(ルカリオでクリア)

プリン



シンプル(プリンでクリア)

おおきくなる



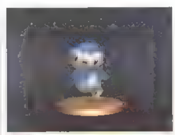
オールスター(プリンでクリア)

モンスターボール



アイテム(2)

ポッチャマ



アイテム(2)

ゴンベ



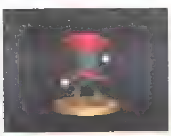
アイテム(1)

ウソハチ



アイテム(1)

マニューラ



アイテム(1)

マナフィ



アイテム(4)

アチャモ



アイテム(1)

ゴクリン

入手方法
アイテム(1)

メタグロス

入手方法
アイテム(1)

サーナイト

入手方法
アイテム(1)

ラティアス&ラティオス

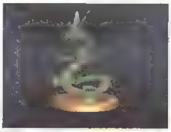
入手方法
アイテム(1)

グラードン

入手方法
アイテム(3)

カイオーガ

入手方法
アイテム(3)

レックウザ

入手方法
亜空の使者

デオキシス

入手方法
アイテム(4)

ジラーチ

入手方法
アイテム(1)

ニャース

入手方法
アイテム(2)

マルマイン

入手方法
アイテム(1)

トサキント

入手方法
アイテム(1)

ヒトデマン

入手方法
アイテム(1)

カビゴン

入手方法
コインシューター

チコリータ

入手方法
アイテム(1)

トゲピー

入手方法
コインシューター

キレイハナ

入手方法
コインシューター

ソーナンス

入手方法
コインシューター

ファイヤー

入手方法
アイテム(4)

エンテイ

入手方法
アイテム(3)

スイクン

入手方法
アイテム(2)

ホウオウ

入手方法
アイテム(4)

ルギア

入手方法
アイテム(4)

ミュウ

入手方法
アイテム(5)

セレビィ

入手方法
アイテム(4)

ナエトル

入手方法
アイテム(2)

ヒコザル

入手方法
アイテム(2)

フシギダネ

入手方法
コインシューター

ヒトカゲ

入手方法
アイテム(1)

ヒノアラシ

入手方法
コインシューター

ワニノコ

入手方法
アイテム(1)

キモリ

入手方法
コインシューター

ミズゴロウ

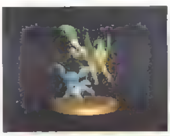
入手方法
アイテム(1)

ムックル

入手方法
コインシューター

ミミロル

入手方法
アイテム(1)

グレイシア&リーフィア

入手方法
アイテム(3)

リオル

入手方法
アイテム(1)

ギャラドス

入手方法
アイテム(2)

ピチュー

入手方法
❷「オールスター」をコンティニューせずにクリア。

プラスル&マイナン

入手方法
❷全キャラの最後の切り札のフィギュアをそろえる。

バシャーモ

入手方法
アイテム(1)

ミュウツー

入手方法
❷「オールスター」のレベル「ゲキむず」をクリア。

ダークライ

入手方法
アイテム(5)

ダグトリオ

入手方法
アイテム(1)

カラカラ

入手方法
コインシューター

ハネッコ

入手方法
アイテム(1)

エアームド

入手方法
アイテム(1)

フワンテ

入手方法
アイテム(2)

ユキワラシ

入手方法
アイテム(1)

ユキカブリ

入手方法
アイテム(2)

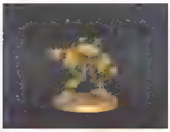
ジバコイル



入手方法

アイテム(1)

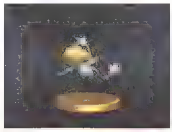
エレキブル



入手方法

アイテム(1)

ユクシー



入手方法

アイテム(3)

エムリット



入手方法

アイテム(3)

アグノム



入手方法

アイテム(3)

ディアルガ



入手方法

アイテム(4)

パルキア



入手方法

アイテム(4)

クレセリア



入手方法

アイテム(5)

【シリーズ】 F-ZERO

全[illegible]種

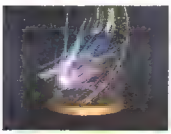
キャプテン・ファルコン



入手方法

シンプル(キャプテン・ファルコンでクリア)

ブルーファルコン



入手方法

オールスター(キャプテン・ファルコンでクリア)

サムライ・ゴロー



入手方法

アイテム(2)

ドクター・スチュワート



入手方法

アイテム(2)

ピコ



入手方法

アイテム(2)

ジョディ・サマー



入手方法

アイテム(2)

ミスターイー・エイ・ディ



入手方法

アイテム(2)

ザ・スカル



入手方法

アイテム(2)

ブラッド・ファルコン



入手方法

アイテム(2)

ブラック・シャドー



入手方法

アイテム(2)

ゾーダ



入手方法

アイテム(1)

ファルコン・フライヤー



入手方法

アイテム(1)

【シリーズ】 MOTHER

全[illegible]種

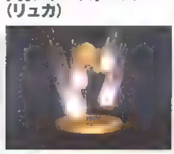
リュカ



入手方法

シンプル(リュカでクリア)

PKスターストーム(リュカ)



入手方法

オールスター(リュカでクリア)

ネス



入手方法

シンプル(ネスでクリア)

PKスターストーム（ネス）



オールスター（ネスでクリア）

どせいさん



アイテム（2）

フランクリンバッヂ



❷「亜空の使者」でネスが仲間になる。

ジェフ



コインシューター

ポーキー



亜空の使者

キングのぞう



❷「ボスバトル」のレベル「とてもむずかしい」をクリア。

【シリーズ】

アイスクライマー

全[illegible]種

アイスクライマー



シンプル（アイスクライマーでクリア）

アイスバーグ



オールスター（アイスクライマーでクリア）

野菜



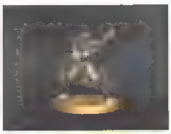
コインシューター

【シリーズ】

ファイアーエムブレム

全[illegible]種

アイク



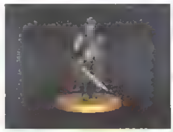
シンプル（アイクでクリア）

大天空



オールスター（アイクでクリア）

マルス



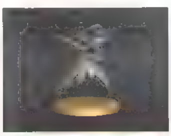
シンプル（マルスでクリア）

必殺の一撃



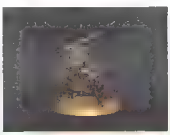
オールスター（マルスでクリア）

リン



アイテム（3）

アシュナード



❷「ターゲットをこわせ!!」レベル3を10人以上のキャラでクリア。

エリンシア



アイテム（3）

漆黒の騎士



アイテム（3）

サザ



コインシューター

【シリーズ】

[illegible] パルテナの鏡

全[illegible]種

ピット



シンプル（ピットでクリア）

パルテナ親衛隊



オールスター（ピットでクリア）

パルテナ



❷「イベント戦」の「#4 天空界の大そうじ」をクリア。

パルテナの神弓



❷「ターゲットをこわせ!!」レベル1を15秒以内にクリア。

【シリーズ】
メイド イン ワリオ
全[illegible]種

ワリオ

シンプル(ワリオでクリア)

ワリオマン

オールスター(ワリオでクリア)

カット&アナ

アイテム(3)

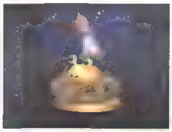
ワリオバイク

◎「ターゲットをこわせ!!」レベル3をクリア。

【シリーズ】
ピクミン
全[illegible]種

ピクミン&オリマー

シンプル(ピクミン&オリマーでクリア)

一日の終わり

オールスター(ピクミン&オリマーでクリア)

赤ピクミン

◎「イベント戦」の「#14 花ピクミンは咲き乱れ」をクリア。

青ピクミン

アイテム(2)

黄ピクミン

アイテム(2)

白ピクミン

アイテム(3)

紫ピクミン

アイテム(3)

ルーイ

アイテム(4)

社長

アイテム(5)

ドルフィン初号機

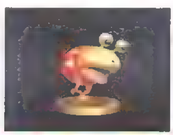
亜空の使者(「エインシャント遺跡外部」にあるボックスから入手)

オニヨン

アイテム(2)

びっくり菊

◎全キャラのフィギュアをそろえる。

アカチャッピー

コインシューター

クィーンチャッピー

アイテム(5)

サクレウラメ&バクダン岩

アイテム(1)

ブタドックリ

アイテム(1)

ヘビガラス

コインシューター

コガネモチ

コインシューター

マロガエル

アイテム(1)

サライムシ

アイテム(3)

ペレット

❷「ターゲットをこわせ!!」レベル2を10人以上のキャラでクリア。

【シリーズ】
どうぶつの森
全[illegible]種

どうぶつの森の主人公

アイテム(3)

きぬよ&あさみ

アイテム(1)

たぬきち

❷コイン制における取得総計が1000を超える。

コトブキ

アイテム(1)

フータ&フーコ

アイテム(1)

ぺりみ&ぺりこ

アイテム(1)

ラコスケ

アイテム(1)

マスター

アイテム(2)

ししょー

アイテム(1)

ハッケミィ

アイテム(1)

あやしいネコ

アイテム(2)

もんばんさん

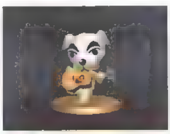
アイテム(1)

カブリバ

アイテム(1)

ローラン

アイテム(1)

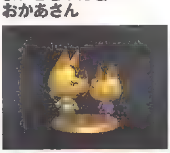
とたけけ

❷すべての曲をそろえる。

つねきち

アイテム(2)

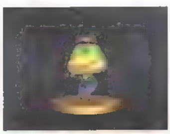
まめきち&つぶきち、たぬきち

アイテム(1)

まいごちゃん&おかあさん

アイテム(4)

セイイチ

アイテム(1)

カッペイ

❷全キャラが泳いだ距離が合計100mを超える。

ジョニー

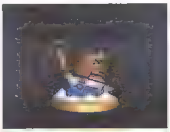
❷対戦において撃墜数の総計が2000以上になる。

リセットさん(全身)

アイテム(5)

おとしあなのタネ


「組み手」の「百人組み手」をクリア。

リセットさん


アイテム(3)

【シリーズ】
ゲーム&ウォッチ

Mr.ゲーム&ウォッチ


シンプル(Mr.ゲーム&ウォッチでクリア)

オクトパス


オールスター(Mr.ゲーム&ウォッチでクリア)

【シリーズ】
その他

ロボット


シンプル(ロボットでクリア)

拡散ロボビーム


オールスター(ロボットでクリア)

リップステッキ


アイテム(1)

スーパースコープ

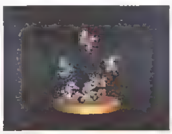

「ターゲットをこわせ!!」レベル1を全キャラでクリア。

ウニラ

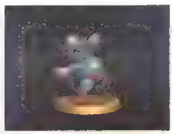

アイテム(1)

ニンテンドッグス


アイテム(2)

エキサイトバイク


すべての名作トライアルをそろえる。

デビル


アイテム(3)

ドクターライト


アイテム(2)

スタフィー


「ターゲットをこわせ!!」レベル1を10人以上のキャラでクリア。

リトルマック


アイテム(2)

センシャ&ホヘイ


アイテム(3)

ヘリリン


コインシューター

バーバラ

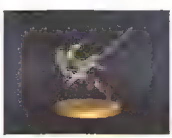

アイテム(3)

レイMkⅢ


「ターゲットをこわせ!!」レベル3を20秒以内にクリア。

ロビン

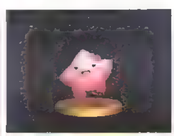

アイテム(3)

サキ アマミヤ


アイテム(3)

くるり&ラセンダー8


アイテム(3)

スタピー


アイテム(4)

アクションヘリリン

コインシューター

カフェラテ

コインシューター

バイライト

アイテム(1)

こんにゃく様

アイテム(3)

人形武者ガウス

コインシューター

人形重機ローザー

アイテム(1)

剣銃士ダルタニア

❷「ターゲットをこわせ!!」レベル4を10人以上のキャラでクリア。

カスタムロボ

アイテム(3)

ジェイムスン＆A.I.R.S.

アイテム(3)

ちびロボ

アイテム(4)

トンピー

アイテム(2)

ボルダー

アイテム(2)

カイル・ハイド

❷「オールスター」を全キャラでクリア。

アシュレイ

❷対戦でのべ100時間以上遊ぶ。

応援団

❷「トレーニング」で全キャラの最大コンボ数合計が400以上になる。

Elite Beat Agents

アイテム(5)

【シリーズ】
メタルギア
全11種

ソリッド・スネーク

シンプル(スネークでクリア)

グレネードランチャー

オールスター(スネークでクリア)

サイボーグ忍者

❷「ターゲットをこわせ!!」レベル5を全キャラでクリア。

ブリスキン

アイテム(5)

ネイキッド・スネーク

アイテム(5)

シャゴホッド

アイテム(5)

メタルギアRAY

アイテム(4)

メタルギアREX

アイテム(3)

月光



入手方法

❷「オールスター」を10人以上のキャラでクリア。

サイファー



入手方法

アイテム(4)

ダンボール



入手方法

❷「ターゲットをこわせ!!」レベル4を32秒以内にクリア。

【シリーズ】

ソニック・ザ・ヘッジホッグ

全[illegible]種

ソニック



入手方法

シンプル(ソニックでクリア)

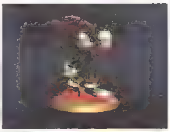
スーパーソニック



入手方法

オールスター(ソニックでクリア)

シャドウ



入手方法

アイテム(5)

テイルス



入手方法

❷全キャラが歩いた距離が合計10000mを超える。

Dr.エッグマン



入手方法

❷シールを500種類以上入手する。

ナックルズ



入手方法

アイテム(3)

エミー



入手方法

アイテム(4)

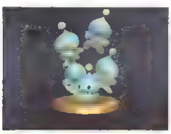
ブレイズ



入手方法

アイテム(4)

チャオ



入手方法

アイテム(4)

クリーム



入手方法

アイテム(3)

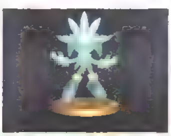
ジェット



入手方法

アイテム(5)

シルバー



入手方法

❷「ターゲットをこわせ!!」レベル3を全キャラでクリア。

「フィギュアディスプレイ」でジオラマ撮影しよう!

「フィギュアディスプレイ」では、これまでに入手したフィギュアを一覧することができる。さらに、ジオラマモードでは、特定のフィギュアを並べてスナップ写真を撮ることもできるのだ。

ジオラマモードで撮影できるフィギュアは、同時に3体まで。フィギュアを配置し、背景を選んで自分だけの1枚を撮影しよう。撮った写真を保存すれば、「アルバム」でいつでも鑑賞することができる。



←「フィギュアディスプレイ」に入るには、メインメニューから「コレクション」→「シール&フィギュア」と進めばよい



←ヘルプをOFFにすると、フィギュアの台座も消える。キャラクターだけを撮りたい場合は、ヘルプをOFFにするとよいだろう

シール

「亜空の使者」のキャラクターをパワーアップ

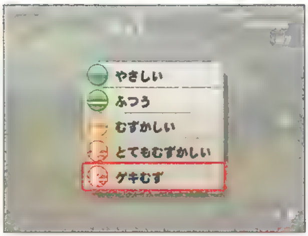
シールを使うと、「亜空の使者」でキャラクターを強化できる。シールごとに効果や対応するワザが決まっており、たとえば［腕］攻撃↑と［火炎］攻撃↑では、攻撃力アップという効果は同じだが、対応するワザの種類が異なる。どのワザにどのシールが対応するかは、「キャラクター紹介」(P.28～)を参照してほしい。



➡同じ分類のシールを一緒に貼った場合、効果量の高いシールだけが効果を発揮する。シールの種類が異なる場合は、双方の効果が表れる。

さまざまなバトルでシールを集めよう

シールの効果があるのは「亜空の使者」のみだが、入手は「大乱闘」「シンプル」などさまざまなモードで可能。バトル中にアイテムとして出現するので、積極的に集めよう。シールの種類は、「亜空の使者」では先へ進むほど増える。ただし、以下のシールは、「クリアゲッター」の条件を満たさないと入手できない。



➡同じ出現レア度でも、出やすいシールと出にくいシールがある。「亜空の使者」の難易度を上げると、出にくいシールの出現率が上がる。

クリアゲッターで入手するシール

シール名称	効果	条件
走るちびロボ（ちびロボ！）	［武器］攻撃↑3	シンプルのレベル「やさしい」をクリア。
テレサ（マリオテニス64）	［投げ］攻撃↑14	ホームランコンテストで300m以上の記録を出す。
一本木 龍太（燃えろ！ 熱血リズム魂 押忍！ 闘え！ 応援団2）	［打撃］耐性↑18	組み手の「百人組み手」を3分30秒以内にクリア。
ぺりみ（おいでよ どうぶつの森）	シールがでやすくなる↑26	オールスターのレベル「ふつう」をクリア。
リキッド・スネーク（MGS ザ・ツインスネークス）	たべもの効果↑6	組み手の「情け無用組み手」で10人以上倒す。



シール一覧の見方

❶ シールの名称。

❷ シールの形状とサイズ。

❸ シールを貼ったときの効果。

❹ シールの出現レア度。★ごとのシール出現条件は下のとおり。
- ★：最初から出現している。
- ★★：「亜空の使者」の「洞窟」をクリア、または対戦を200回以上すると出現。
- ★★★：「亜空の使者」の「亜空間」をクリアすると出現。
- ★★★★：「亜空の使者」をクリアすると出現。
- クリアゲッター：「クリアゲッター」のそれぞれの条件を満たすと出現（上記参照）。

❺ シールを使用できるキャラクター。

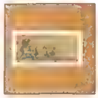
※シールは効果別にまとめて紹介している。

[腕]攻撃↑

手や腕で攻撃するタイプのワザの攻撃力を上げる。[腕]、[足]のシールと効果が重なる。

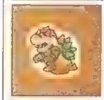
ワリオ
おどる メイド イン ワリオ

[腕]攻撃↑30
レア度：★★★★☆
専用

とある伝説
ゼルダの伝説 風のタクト

[腕]攻撃↑26
レア度：★★★★☆
専用

リドリー
メトロイド ゼロミッション

[腕]攻撃↑25
レア度：★★★☆☆
全員使用可能

クッパ
スーパーペーパーマリオ

[腕]攻撃↑23
レア度：★★☆☆☆
専用

ドンキーコング
ドンキーコング ジャングルビート

[腕]攻撃↑22
レア度：★★☆☆☆
専用

ゴロン族
ゼルダの伝説 時のオカリナ

[腕]攻撃↑21
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

クラシック ソニック
ソニック・ザ・ヘッジホッグ 国内版

[腕]攻撃↑21
レア度：★★★★☆
専用

ドン・チュルゲ
スーパーマリオUSA

[腕]攻撃↑20
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

ウェーブ・ザ・スワロー
ソニックライダース

[腕]攻撃↑19
レア度：★★★★☆
専用

ドンキーコング
ドンキーコング

[腕]攻撃↑18
レア度：★☆☆☆☆
専用

サムライ・ゴロー
F-ZERO X

[腕]攻撃↑18
レア度：★★★☆☆
専用

コマンダー・カーン
Elite Beat Agents

[腕]攻撃↑18
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

ジャッジ
ゲーム&ウォッチ

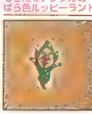
[腕]攻撃↑16
レア度：★★☆☆☆
全員使用可能

ドンキーコング Jr.
マリオテニス64

[腕]攻撃↑14
レア度：★☆☆☆☆
専用

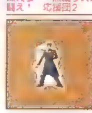
ランビ
スーパードンキーコング

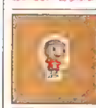
[腕]攻撃↑13
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

チンクル
もぎたてチンクルの ばら色ルッピーランド

[腕]攻撃↑12
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

ジョン
ファミコンウォーズDS

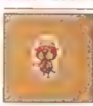
[腕]攻撃↑11
レア度：★★☆☆☆
全員使用可能

田中 一
燃えろ！ 熱血リズム魂 押忍！闘え！ 応援団2

[腕]攻撃↑11
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

男の子
おいでよ どうぶつの森

[腕]攻撃↑11
レア度：★★☆☆☆
全員使用可能

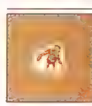
黒田
パイロットウイングス

[腕]攻撃↑10
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

ラコスケ
おいでよ どうぶつの森

[腕]攻撃↑10
レア度：★★☆☆☆
全員使用可能

カメキ
マリオストーリー

[腕]攻撃↑10
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

マンキーコング
スーパードンキーコング

[腕]攻撃↑10
レア度：★☆☆☆☆
専用

ファイア
ゲーム&ウォッチ

[腕]攻撃↑9
レア度：★★☆☆☆
全員使用可能

クッパコイン
マリオパーティ6



[腕] 攻撃↑8

レア度：★

全員使用可能

愛情ブームの矢
千年家族



[腕] 攻撃↑8

レア度：★

全員使用可能

パラシュート
ゲーム&ウォッチ



[腕] 攻撃↑8

レア度：★★★

全員使用可能

マックス
ゲームボーイウォーズアドバンス1+2



[腕] 攻撃↑8

レア度：★

全員使用可能

サイコロ
マリオパーティ8

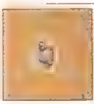


[腕] 攻撃↑8

レア度：★★

専用

ピグマ
スターフォックス アサルト

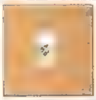


[腕] 攻撃↑7

レア度：★★

専用

スタルチュラ
ゼルダの伝説 時のオカリナ



[腕] 攻撃↑7

レア度：★★★

全員使用可能

エメル
ソニック バトル



[腕] 攻撃↑6

レア度：★★★★

全員使用可能

スペシャルトークン
メトロイドプライムピンボール



[腕] 攻撃↑6

レア度：★

専用

ゼーベス星人
メトロイドフュージョン



[腕] 攻撃↑5

レア度：★

全員使用可能

ミドリムシ
スライドアドベンチャー マグキッド

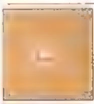


[腕] 攻撃↑5

レア度：★★

全員使用可能

ワドルディボール
タッチ！ カービィ

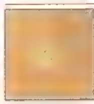


[腕] 攻撃↑5

レア度：★

全員使用可能

ゴールド・ホーク
ペーパーマリオRPG

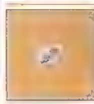


[腕] 攻撃↑5

レア度：★★

専用

時のオカリナ
ゼルダの伝説 時のオカリナ

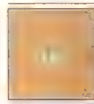


[腕] 攻撃↑4

レア度：★

全員使用可能

エイティーンボルト
さわる メイド イン ワリオ



[腕] 攻撃↑4

レア度：★

全員使用可能

タイニーコング
ドンキーコング64



[腕] 攻撃↑4

レア度：★

専用

[足] 攻撃↑

足で攻撃するタイプのワザの攻撃力を上げる。[腕]、[足]のシールと効果が逆になる。

エキサイトバイク



[足] 攻撃↑31

レア度：★★★★

全員使用可能

デデデ大王
星のカービィ スーパーデラックス



[足] 攻撃↑28

レア度：★★★

専用

ディディーコング
マリオバスケ3on3



[足] 攻撃↑28

レア度：★★

専用

ピーチ&デイジー
マリオパーティ7



[足] 攻撃↑27

レア度：★★★

専用

ミドナ&ケモノリンク

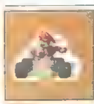


[足] 攻撃↑26

レア度：★★

専用

マリオ
マリオカートDS

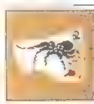


[足] 攻撃↑22

レア度：★

専用

オクトパス



[足] 攻撃↑22

レア度：★★

全員使用可能

スタルキッド
ゼルダの伝説 ムジュラの仮面



[足] 攻撃↑20

レア度：★

全員使用可能

タルボッポ
マリオカート ダブルダッシュ!!

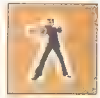
[足]攻撃↑19
レア度：★
全員使用可能

キングブルブリン&キングブルボー
ゼルダの伝説 トワイライトプリンセス

[足]攻撃↑19
レア度：★
全員使用可能

ジェット・ザ・ホーク
ソニックライダーズ

[足]攻撃↑17
レア度：★★★★
全員使用可能

ジェイ
Elite Beat Agents

[足]攻撃↑16
レア度：★
全員使用可能

エミー・ローズ
ソニック・ザ・ヘッジホッグCD

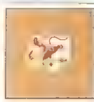
[足]攻撃↑14
レア度：★★★★
専用

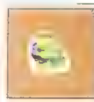
ファンキーコング
ドンキーコング3

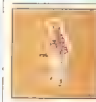
[足]攻撃↑13
レア度：★
専用

ジュゲム
マリオカートアドバンス

[足]攻撃↑13
レア度：★
専用

ディディーコング
スーパーマリオスタジアム ミラクルベースボール

[足]攻撃↑12
レア度：★★
専用

マーレ族
スーパーマリオサンシャイン

[足]攻撃↑12
レア度：★
全員使用可能

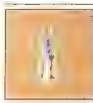
ポストマン

[足]攻撃↑11
レア度：★★
全員使用可能

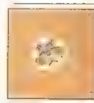
しあわせのお面屋
ゼルダの伝説 ムジュラの仮面

[足]攻撃↑9
レア度：★★
専用

メドリ

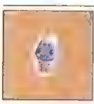
[足]攻撃↑9
レア度：★
全員使用可能

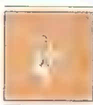
ゼロスーツサムス

[足]攻撃↑9
レア度：★★★★
専用

カニさん

[足]攻撃↑8
レア度：★
全員使用可能

カッペイ

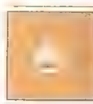
[足]攻撃↑8
レア度：★
全員使用可能

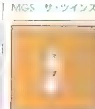
ブーケ
おいでよ どうぶつの森

[足]攻撃↑8
レア度：★★
全員使用可能

シャーラ
ソニックと秘密のリング

[足]攻撃↑7
レア度：★★★★
専用

アーウィン
スターフォックス64

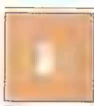
[足]攻撃↑6
レア度：★★
専用

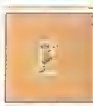
ダニング・スミス
ウィッシュルーム

[足]攻撃↑6
レア度：★
全員使用可能

ナオミ・ハンター
MGS ザ・ツインスネークス

[足]攻撃↑5
レア度：★★★
専用

リリーナ

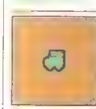
[足]攻撃↑5
レア度：★
専用

ミラ

[足]攻撃↑5
レア度：★★
全員使用可能

デイジー

[足]攻撃↑5
レア度：★
全員使用可能

レッドガゼル

[足]攻撃↑5
レア度：★
全員使用可能

ガツーンジャンプ

[足]攻撃↑5
レア度：★★
全員使用可能

オクタロック
ゼルダの伝説　時のオカリナ

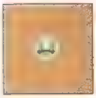


[足] 攻撃↑4

レア度：★

専用

1UPキノコ
New　スーパーマリオブラザーズ



[足] 攻撃↑4

レア度：★★★

専用

ヘイホー

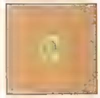


[足] 攻撃↑4

レア度：★★

全員使用可能

バナナコイン
ドンキーコング64

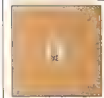


[足] 攻撃↑4

レア度：★

全員使用可能

ダスター
MOTHER3

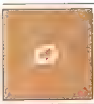


[足] 攻撃↑4

レア度：★★

専用

トサキント
ポケットモンスターシリーズ

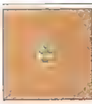


[足] 攻撃↑4

レア度：★

専用

ウソハチ
ポケットモンスターシリーズ



[足] 攻撃↑3

レア度：★

全員使用可能

[武器] 攻撃↑

武器を使って攻撃するタイプのワザや、一部のアイテムの攻撃力を上げる。

ピット
光神話　パルテナの鏡



[武器] 攻撃↑26

レア度：★★

専用

走るゼロスーツサムス
メトロイド　ゼロミッション

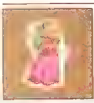


[武器] 攻撃↑25

レア度：★★

専用

ピーチ
スーパープリンセスピーチ



[武器] 攻撃↑23

レア度：★

専用

アイク
ファイアーエムブレム　蒼炎の軌跡



[武器] 攻撃↑23

レア度：★★★★

専用

鉄球ヘイホー
ヨッシーの万有引力



[武器] 攻撃↑22

レア度：★★★★

全員使用可能

ミカヤ
ファイアーエムブレム　暁の女神



[武器] 攻撃↑21

レア度：★★

専用

マルス
ファイアーエムブレム　紋章の謎



[武器] 攻撃↑19

レア度：★★★

専用

レイMkⅢ
激闘！　カスタムロボ



[武器] 攻撃↑18

レア度：★

全員使用可能

百目鬼　魁
燃えろ！　熱血リズム魂　押忍！　闘え！　応援団2

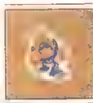


[武器] 攻撃↑17

レア度：★★

全員使用可能

ボンカース
星のカービィ　参上！　ドロッチェ団



[武器] 攻撃↑16

レア度：★

専用

キャサリンターボ
マリオカート　ダブルダッシュ!!



[武器] 攻撃↑15

レア度：★

全員使用可能

バーミン
ゲーム&ウォッチ



[武器] 攻撃↑15

レア度：★★★

専用

ヘリボカーン
くるりんスカッシュ！



[武器] 攻撃↑13

レア度：★★

全員使用可能

クッパ
マリオカート64

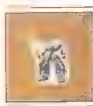


[武器] 攻撃↑13

レア度：★★

専用

人形武者ガウス
超操縦メカMG



[武器] 攻撃↑12

レア度：★

全員使用可能

鷹丸
謎の村雨城

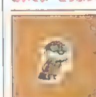


[武器] 攻撃↑11

レア度：★

全員使用可能

ホンマさん
おいでよ　どうぶつの森



[武器] 攻撃↑11

レア度：★

全員使用可能

グラビティスーツサムス
メトロイド　ゼロミッション



［武器］攻撃↑11

レア度：★★☆☆☆

専用

ファルコ
スターフォックス64



［武器］攻撃↑11

レア度：★★★☆☆

専用

雨宮　沙耶花
燃えろ！　熱血リズム魂
押忍！　闘え！　応援団2



［武器］攻撃↑10

レア度：★☆☆☆☆

全員使用可能

スリッピー
スターフォックス64



［武器］攻撃↑10

レア度：★★★★☆

全員使用可能

スターシップ
メトロイド　フュージョン



［武器］攻撃↑9

レア度：★☆☆☆☆

専用

ヤドカリタ
伝説のスタフィー



［武器］攻撃↑8

レア度：★☆☆☆☆

全員使用可能

ザント
ゼルダの伝説
トワイライトプリンセス



［武器］攻撃↑7

レア度：★☆☆☆☆

専用

ペッピー
スターフォックス64



［武器］攻撃↑7

レア度：★☆☆☆☆

全員使用可能

メリル・シルバーバーグ
MGS　ザ・ツインスネークス



［武器］攻撃↑7

レア度：★★★☆☆

専用

ハンマーブロス
New　スーパーマリオブラザーズ



［武器］攻撃↑6

レア度：★★★★☆

全員使用可能

ウルフ
エキサイト　トラック



［武器］攻撃↑6

レア度：★☆☆☆☆

全員使用可能

プラム
マリオゴルフ64

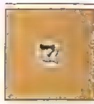


［武器］攻撃↑5

レア度：★☆☆☆☆

全員使用可能

チョンマギョ
伝説のスタフィー2



［武器］攻撃↑5

レア度：★☆☆☆☆

全員使用可能

リーデッド
ゼルダの伝説　時のオカリナ



［武器］攻撃↑5

レア度：★★☆☆☆

全員使用可能

モーフボール
メトロイドプライムピンボール



［武器］攻撃↑5

レア度：★☆☆☆☆

専用

ウィスピーウッズ
星のカービィ　スーパーデラックス



［武器］攻撃↑4

レア度：★★★☆☆

専用

船長
アナザーコード　2つの記憶

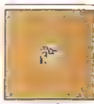


［武器］攻撃↑4

レア度：★★☆☆☆

全員使用可能

エッグ
ゲーム＆ウォッチ

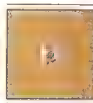


［武器］攻撃↑4

レア度：★★★★☆

全員使用可能

バルーンファイトの主人公

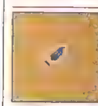


［武器］攻撃↑4

レア度：★☆☆☆☆

専用

フックショット
ゼルダの伝説　時のオカリナ

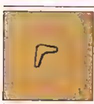


［武器］攻撃↑4

レア度：★★☆☆☆

全員使用可能

ブーメラン
ゼルダの伝説　風のタクト

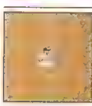


［武器］攻撃↑4

レア度：★★★☆☆

専用

ちびロボ
ちびロボ！



［武器］攻撃↑3

レア度：★☆☆☆☆

全員使用可能

走るちびロボ
ちびロボ！



［武器］攻撃↑3

レア度：クリアゲッター

全員使用可能

［頭］攻撃↑

頭で攻撃するタイプのワザの攻撃力を上げる。

クレイド
メトロイド　ゼロミッション



［頭］攻撃↑33

レア度：★★★★☆

全員使用可能

ワドルディ
星のカービィ64



[頭] 攻撃↑32
レア度：★★★☆☆
全員使用可能

ニードル　カービィ
星のカービィ64



[頭] 攻撃↑29
レア度：★★★★☆
全員使用可能

ドンキーコング
スーパーマリオスタジアム ミラクルベースボール



[頭] 攻撃↑27
レア度：★★☆☆☆
専用

ファイアフライ
エキサイト　トラック



[頭] 攻撃↑20
レア度：★★☆☆☆
全員使用可能

エゼロ
ゼルダの伝説　ふしぎのぼうし



[頭] 攻撃↑19
レア度：★★☆☆☆
全員使用可能

ブラッド・ファルコン
F-ZERO GX



[頭] 攻撃↑18
レア度：★★★☆☆
全員使用可能

ドクターマリオ
NINTENDO　パズルコレクション



[頭] 攻撃↑18
レア度：★☆☆☆☆
専用

キノピオ&キノピコ
マリオパーティ7



[頭] 攻撃↑16
レア度：★★☆☆☆
専用

あほーどり
ヨッシーアイランドDS



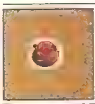
[頭] 攻撃↑16
レア度：★★★★☆
全員使用可能

デレック
Elite Beat Agents



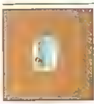
[頭] 攻撃↑13
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

ブタポッポ
ドンキーコング　ジャングルビート



[頭] 攻撃↑13
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

ソーナンス
ポケットモンスターシリーズ



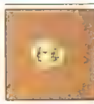
[頭] 攻撃↑12
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

コンドゥ&トーレ
マリオパーティ8



[頭] 攻撃↑10
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

スタフィー
伝説のスタフィー2



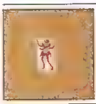
[頭] 攻撃↑10
レア度：★★☆☆☆
全員使用可能

ワイルドグース
F-ZERO GX



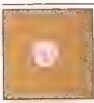
[頭] 攻撃↑9
レア度：★★★☆☆
全員使用可能

オクトマン
F-ZERO GX



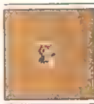
[頭] 攻撃↑8
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

トレーニングアカデミーのコーチ
X



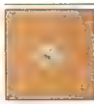
[頭] 攻撃↑7
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

フーコ
おいでよ　どうぶつの森



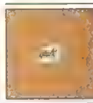
[頭] 攻撃↑6
レア度：★★★☆☆
全員使用可能

キッキ
ドンキーコング　ジャングルビート



[頭] 攻撃↑6
レア度：★★☆☆☆
専用

人形甲虫ヴィーガル
超操縦メカMG



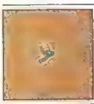
[頭] 攻撃↑5
レア度：★★☆☆☆
全員使用可能

プロペラヘイホー
マリオテニスGC



[頭] 攻撃↑5
レア度：★★★☆☆
全員使用可能

ナインボルト
さわる　メイド　イン　ワリオ



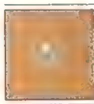
[頭] 攻撃↑5
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

トンピー
ちびロボ！



[頭] 攻撃↑4
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

クルリン
くるりんパラダイス



[頭] 攻撃↑4
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

[体]、[スピン]攻撃↑

体当たりや、体を回転させて攻撃するタイプのワザの攻撃力を上げる。

リセットさん
おいでよ　どうぶつの森



[体]、[スピン]攻撃↑33

レア度：★★★☆☆

全員使用可能

ボルダー
エキサイト　トラック



[体]、[スピン]攻撃↑32

レア度：★★☆☆☆

全員使用可能

ソニック・ザ・ヘッジホッグ



[体]、[スピン]攻撃↑32

レア度：★★★★☆

専用

プリン
ポケットモンスターシリーズ



[体]、[スピン]攻撃↑31

レア度：★★★★☆

専用

カチカチくん

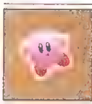


[体]、[スピン]攻撃↑24

レア度：★★☆☆☆

全員使用可能

カービィ
星のカービィ64

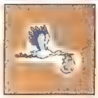


[体]、[スピン]攻撃↑22

レア度：★☆☆☆☆

専用

コウノトリさん
ヨッシーアイランドDS



[体]、[スピン]攻撃↑21

レア度：★☆☆☆☆

全員使用可能

ワリオ
メイド　イン　ワリオ



[体]、[スピン]攻撃↑21

レア度：★★★☆☆

専用

シーク
ゼルダの伝説　時のオカリナ



[体]、[スピン]攻撃↑17

レア度：★★★★☆

専用

メタルギアRAY
MGS2　サンズ　オブ　リバティ



[体]、[スピン]攻撃↑16

レア度：★★★☆☆

全員使用可能

エンガード
スーパードンキーコング



[体]、[スピン]攻撃↑15

レア度：★☆☆☆☆

専用

宝石の妖精　ピュア
NINTENDO　パズルコレクション



[体]、[スピン]攻撃↑12

レア度：★★☆☆☆

全員使用可能

もんばんさん(A)
おいでよ　どうぶつの森

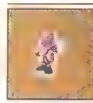


[体]、[スピン]攻撃↑12

レア度：★☆☆☆☆

全員使用可能

エスピオ・ザ・カメレオン
カオティクス



[体]、[スピン]攻撃↑12

レア度：★★★★☆

専用

ヨッシーのタマゴ
キャッチ！　タッチ！　ヨッシー！

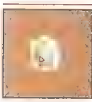


[体]、[スピン]攻撃↑12

レア度：★☆☆☆☆

専用

トゲピー
ポケットモンスターシリーズ



[体]、[スピン]攻撃↑11

レア度：★★☆☆☆

専用

ノコノコ
スーパーマリオストライカーズ

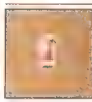


[体]、[スピン]攻撃↑10

レア度：★☆☆☆☆

専用

アナ
MOTHER

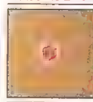


[体]、[スピン]攻撃↑7

レア度：★★☆☆☆

全員使用可能

ロボキューブ
カスタムロボ　バトルレボリューション

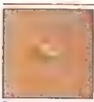


[体]、[スピン]攻撃↑5

レア度：★★★★☆

全員使用可能

ヌラフ
星のカービィ64

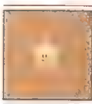


[体]、[スピン]攻撃↑5

レア度：★☆☆☆☆

専用

シャイン
スーパーマリオサンシャイン

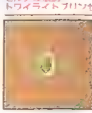


[体]、[スピン]攻撃↑5

レア度：★★☆☆☆

全員使用可能

緑ルピー
ゼルダの伝説　トワイライトプリンセス

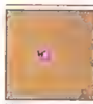


[体]、[スピン]攻撃↑5

レア度：★★★★☆

全員使用可能

ブロントバート
星のカービィ64

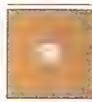


[体]、[スピン]攻撃↑4

レア度：★☆☆☆☆

全員使用可能

ミュウ
ポケットモンスターシリーズ



[体]、[スピン]攻撃↑4

レア度：★☆☆☆☆

専用

スピナー
ゼルダの伝説 トワイライトプリンセス



[体]、[スピン]攻撃↑4

レア度：★★☆☆☆

全員使用可能

[投げ]攻撃↑
投げワザの攻撃力を上げる。

ヨッシー船
ヨッシーの万有引力



[投げ]攻撃↑32

レア度：★★☆☆☆

全員使用可能

チャンキーコング
ドンキーコング64



[投げ]攻撃↑31

レア度：★★★☆☆

専用

デデデ大王
星のカービィ 参上！ ドロッチェ団

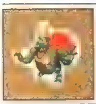


[投げ]攻撃↑30

レア度：★★★★☆

専用

キングクルール
ドンキーコング64



[投げ]攻撃↑29

レア度：★★★☆☆

全員使用可能

男の子
マジカルバケーション



[投げ]攻撃↑22

レア度：★☆☆☆☆

全員使用可能

F-TYPE
ワイルドトラックス



[投げ]攻撃↑22

レア度：★☆☆☆☆

専用

ミレニアムスター
マリオパーティ3



[投げ]攻撃↑21

レア度：★★★☆☆

全員使用可能

ラインバック
ゼルダの伝説 夢幻の砂時計



[投げ]攻撃↑20

レア度：★☆☆☆☆

専用

クッパ
Dance Dance Revolution with MARIO



[投げ]攻撃↑20

レア度：★☆☆☆☆

専用

クラシック ソニック
ソニック・ザ・ヘッジホッグ 海外版

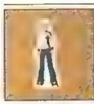


[投げ]攻撃↑20

レア度：★★★★☆

専用

アシュレイ
アナザーコード 2つの記憶



[投げ]攻撃↑16

レア度：★★☆☆☆

全員使用可能

ダークスーツ サムス
メトロイドプライム2 ダークエコーズ



[投げ]攻撃↑16

レア度：★★☆☆☆

全員使用可能

テレサ
マリオテニス64



[投げ]攻撃↑14

レア度：クリアゲッター

全員使用可能

グレイル
ファイアーエムブレム 蒼炎の軌跡

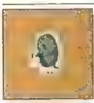


[投げ]攻撃↑14

レア度：★☆☆☆☆

専用

マスター
おいでよ どうぶつの森

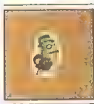


[投げ]攻撃↑13

レア度：★★★★☆

全員使用可能

コトブキ
おいでよ どうぶつの森



[投げ]攻撃↑12

レア度：★★★☆☆

全員使用可能

パタパタ
スーパーペーパーマリオ



[投げ]攻撃↑12

レア度：★★☆☆☆

全員使用可能

グレース
おいでよ どうぶつの森



[投げ]攻撃↑10

レア度：★☆☆☆☆

全員使用可能

ジョニー
おいでよ どうぶつの森



[投げ]攻撃↑8

レア度：★★★★☆

全員使用可能

レオン
スターフォックス アサルト

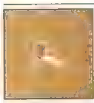


[投げ]攻撃↑7

レア度：★☆☆☆☆

全員使用可能

ランキーコング
ドンキーコング64



[投げ]攻撃↑6

レア度：★★★☆☆

専用

クリスチーヌ
ペーパーマリオRPG



[投げ]攻撃↑5

レア度：★★☆☆☆

全員使用可能

チビヨッシー
ペーパーマリオRPG



[投げ]攻撃↑5

レア度：★★★★☆

専用

ゴルドー
星のカービィ 夢上! ドロッチェ団

[投げ] 攻撃↑5
レア度：★★☆☆☆
専用

カットリーヌ
[illegible]

[投げ] 攻撃↑4
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

[しっぽ] 攻撃↑
しっぽで攻撃するワザの攻撃力を上げる。

ワンクル
もぎたてチンクルの
ばら色ルッピーランド

[しっぽ] 攻撃↑32
レア度：★★★★☆
専用

ウルフェン
スターフォックス アサルト

[しっぽ] 攻撃↑30
レア度：★★★★☆
専用

ミニチュア・ダックスフンド
nintendogs

[しっぽ] 攻撃↑28
レア度：★★☆☆☆
専用

ディディーコング
スーパードンキーコング

[しっぽ] 攻撃↑28
レア度：★☆☆☆☆
専用

クッパJr.
スーパーマリオサンシャイン

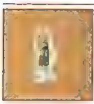
[しっぽ] 攻撃↑25
レア度：★★☆☆☆
専用

ファルコ
スターフォックス アサルト

[しっぽ] 攻撃↑20
レア度：★★★☆☆
専用

パンサー
スターフォックス アサルト

[しっぽ] 攻撃↑18
レア度：★☆☆☆☆
専用

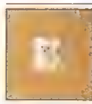
フォックス
スターフォックス コマンド

[しっぽ] 攻撃↑18
レア度：★★★★☆
専用

クリスタル
スターフォックス アサルト

[しっぽ] 攻撃↑17
レア度：★★★★☆
専用

ウルフェン
スターフォックス64

[しっぽ] 攻撃↑16
レア度：★★☆☆☆
専用

チワワ
nintendogs

[しっぽ] 攻撃↑12
レア度：★☆☆☆☆
専用

スピッツ
あつまれ!! メイド イン ワリオ

[しっぽ] 攻撃↑12
レア度：★★★☆☆
専用

ルージュ・ザ・バット
ソニックアドベンチャー2 バトル

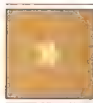
[しっぽ] 攻撃↑10
レア度：★★★★☆
専用

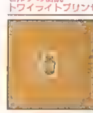
とうさんぞう
ヨッシーストーリー

[しっぽ] 攻撃↑9
レア度：★☆☆☆☆
専用

フータ
おいでよ どうぶつの森

[しっぽ] 攻撃↑7
レア度：★☆☆☆☆
専用

スタフィー
伝説のスタフィー

[しっぽ] 攻撃↑7
レア度：★★☆☆☆
専用

妖精
ゼルダの伝説
トワイライトプリンセス

[しっぽ] 攻撃↑7
レア度：★☆☆☆☆
専用

くるま
[illegible]

[しっぽ] 攻撃↑7
レア度：★☆☆☆☆
専用

[腕]、[足] 攻撃↑
腕を使って攻撃するワザと足を使って攻撃するワザ、両方の攻撃力を上げる。種類が[腕]および[足]のシールと効果が異なる。

ワリオマン
さわる メイド イン ワリオ

[足]、[腕] 攻撃↑18
レア度：★★★★☆
専用

8匹のヨッシー
スーパーマリオアドバンス3

[足]、[腕] 攻撃↑18
レア度：★★★☆☆
専用

カービィ
カービィのエアライド

[足]、[腕] 攻撃↑17
レア度：★★☆☆☆
専用

データファイル●シール

スーパーマリオブラザーズ



[足]、[腕] 攻撃↑15

レア度：★★☆☆☆

専用

ウルフ

スターフォックス アサルト



[足]、[腕] 攻撃↑15

レア度：★★★☆☆

専用

フォックス

スターフォックス アドベンチャー



[足]、[腕] 攻撃↑15

レア度：★☆☆☆☆

専用

ポケモントレーナー

ポケットモンスターシリーズ



[足]、[腕] 攻撃↑13

レア度：★★☆☆☆

専用

リザードン

ポケットモンスターシリーズ



[足]、[腕] 攻撃↑10

レア度：★★☆☆☆

専用

ハカリ先生

やわらかあたま塾



[足]、[腕] 攻撃↑10

レア度：★☆☆☆☆

全員使用可能

エポナ&リンク

ゼルダの伝説 時のオカリナ



[足]、[腕] 攻撃↑9

レア度：★★★★☆

専用

ヨッシー

キャッチ！ タッチ！ ヨッシー！



[足]、[腕] 攻撃↑8

レア度：★☆☆☆☆

専用

ホーク

ファミコンウォーズDS



[足]、[腕] 攻撃↑8

レア度：★★☆☆☆

全員使用可能

キャプテン・ファルコン

F-ZERO GX



[足]、[腕] 攻撃↑8

レア度：★★★☆☆

専用

ジラーチ

ポケットモンスターシリーズ



[足]、[腕] 攻撃↑7

レア度：★☆☆☆☆

専用

ソリッド・スネーク

MGS ザ・ツインスネークス



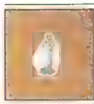
[足]、[腕] 攻撃↑7

レア度：★★★☆☆

専用

ニニアン

ファイアーエムブレム 烈火の剣



[足]、[腕] 攻撃↑6

レア度：★★☆☆☆

専用

ペッピー

スターフォックス アサルト



[足]、[腕] 攻撃↑5

レア度：★☆☆☆☆

全員使用可能

ペパー将軍



[足]、[腕] 攻撃↑5

レア度：★☆☆☆☆

全員使用可能

スーパーキノコ

New スーパーマリオブラザーズ



[足]、[腕] 攻撃↑5

レア度：★★☆☆☆

専用

マンホール

ゲーム&ウォッチ



[足]、[腕] 攻撃↑5

レア度：★☆☆☆☆

全員使用可能

デクババ

ゼルダの伝説 時のオカリナ



[足]、[腕] 攻撃↑4

レア度：★★☆☆☆

全員使用可能

パパ

ちびロボ！



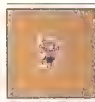
[足]、[腕] 攻撃↑4

レア度：★★☆☆☆

全員使用可能

ペニー

おどる メイド イン ワリオ



[足]、[腕] 攻撃↑4

レア度：★☆☆☆☆

全員使用可能

ヤングクリケット

おどる メイド イン ワリオ



[足]、[腕] 攻撃↑3

レア度：★☆☆☆☆

全員使用可能

メイ・リン

MGS ザ・ツインスネークス



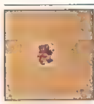
[足]、[腕] 攻撃↑3

レア度：★★★☆☆

全員使用可能

ムーチョ

マリオパーティ3



[足]、[腕] 攻撃↑3

レア度：★★☆☆☆

全員使用可能

アッシュ

スターフォックス コマンド



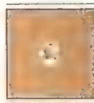
[足]、[腕] 攻撃↑3

レア度：★☆☆☆☆

全員使用可能

ぺりお

おいでよ どうぶつの森



[足]、[腕] 攻撃↑2

レア度：★★★☆☆

全員使用可能

リンクのおばあちゃん
ゼルダの伝説　風のタクト

[足]、[腕] 攻撃↑2
レア度：★☆☆☆☆
専用

Dr.クライゴア
さわる　メイド　イン　ワリオ

[足]、[腕] 攻撃↑2
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

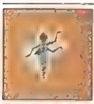
[魔法] 攻撃↑
魔法で攻撃するタイプのワザや、一部のアイテムの攻撃力を上げる。ピーチ&ゼルダ専用。

ゼルダ
ゼルダの伝説　神々のトライフォース

[魔法] 攻撃↑27
レア度：★★★★☆
専用

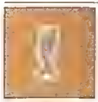
アシュリー
さわる　メイド　イン　ワリオ

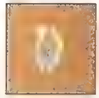
[魔法] 攻撃↑22
レア度：★★★☆☆
専用

大妖精
ゼルダの伝説　風のタクト

[魔法] 攻撃↑21
レア度：★★★☆☆
専用

女の子
おいでよ　どうぶつの森

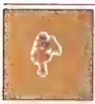
[魔法] 攻撃↑21
レア度：★★☆☆☆
専用

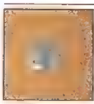
女の子
マジカルバケーション

[魔法] 攻撃↑19
レア度：★★☆☆☆
専用

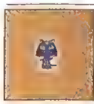
月の妖精　サラ
NINTENDO　パズルコレクション

[魔法] 攻撃↑16
レア度：★☆☆☆☆
専用

ピンクル
もぎたてチンクルの ばら色ルッピーランド

[魔法] 攻撃↑15
レア度：★★★★☆
専用

ミルラ
ファイアーエムブレム　聖魔の光石

[魔法] 攻撃↑15
レア度：★☆☆☆☆
専用

アクロ
星のカービィ64

[魔法] 攻撃↑15
レア度：★★★★☆
専用

ハッケミィ
おいでよ　どうぶつの森

[魔法] 攻撃↑13
レア度：★☆☆☆☆
専用

カメック
ヨッシーアイランド

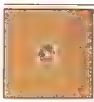
[魔法] 攻撃↑11
レア度：★☆☆☆☆
専用

陶器の馬笛
ゼルダの伝説 トワイライトプリンセス

[魔法] 攻撃↑9
レア度：★★★☆☆
専用

レサレサ
マリオストーリー

[魔法] 攻撃↑8
レア度：★★☆☆☆
専用

キョロスケ
伝説のスタフィー4

[魔法] 攻撃↑8
レア度：★☆☆☆☆
専用

キノピコ
マリオパーティ6

[魔法] 攻撃↑7
レア度：★☆☆☆☆
専用

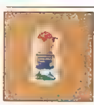
[PSI] 攻撃↑
PSIで攻撃するタイプのワザの攻撃力を上げる。ネス&リュカ専用。

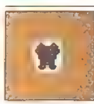
ネス
MOTHER2　ギーグの逆襲

[PSI] 攻撃↑33
レア度：★★★★☆
専用

ジェフ
MOTHER2　ギーグの逆襲

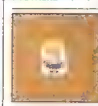
[PSI] 攻撃↑24
レア度：★★☆☆☆
専用

にんてん
MOTHER

[PSI] 攻撃↑24
レア度：★★★☆☆
専用

ボニー
MOTHER3

[PSI] 攻撃↑16
レア度：★☆☆☆☆
専用

つねきち
おいでよ　どうぶつの森

[PSI] 攻撃↑16
レア度：★★☆☆☆
専用

ポーキー
MOTHER2　ギーグの逆襲

[PSI] 攻撃↑15
レア度：★★★☆☆
専用

デビルカー
MOTHER

[PSI] 攻撃↑14
レア度：★★☆☆☆
専用

リュカ
MOTHER3

[PSI] 攻撃↑13
レア度：★☆☆☆☆
専用

クラウス
MOTHER3

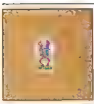
[PSI] 攻撃↑13
レア度：★☆☆☆☆
専用

バスストップ
ヨッシーアイランドDS

[PSI] 攻撃↑12
レア度：★☆☆☆☆
専用

クマトラ
MOTHER3

[PSI] 攻撃↑11
レア度：★★☆☆☆
専用

おにいさん
MOTHER

[PSI] 攻撃↑11
レア度：★★★☆☆
専用

スターマン
MOTHER2 ギーグの逆襲

[PSI] 攻撃↑10
レア度：★☆☆☆☆
専用

ポーラ
MOTHER2 ギーグの逆襲

[PSI] 攻撃↑10
レア度：★★☆☆☆
専用

ブー
MOTHER2 ギーグの逆襲

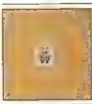
[PSI] 攻撃↑9
レア度：★★★☆☆
専用

サルサ
MOTHER3

[PSI] 攻撃↑9
レア度：★☆☆☆☆
専用

マグキッド
スライドアドベンチャー マグキッド

[PSI] 攻撃↑9
レア度：★☆☆☆☆
専用

ブタマスク
MOTHER3

[PSI] 攻撃↑7
レア度：★★☆☆☆
専用

どせいさん
MOTHER3

[PSI] 攻撃↑7
レア度：★★★★☆
専用

ロイド
MOTHER

[PSI] 攻撃↑6
レア度：★☆☆☆☆
専用

[かみつき] 攻撃↑

かみついて攻撃するタイプのワザの攻撃力を上げる。

ボスパックン
マリオストライカーズ チャージド

[かみつき] 攻撃↑32
レア度：★★★★☆
専用

ボクシィ
星のカービィ 参上！ ドロッチェ団

[かみつき] 攻撃↑24
レア度：★★★★☆
専用

ワンワン
マリオパーティ8

[かみつき] 攻撃↑23
レア度：★☆☆☆☆
専用

ワリオ
スーパーマリオストライカーズ

[かみつき] 攻撃↑15
レア度：★★☆☆☆
専用

ホネホネりゅう
ヨッシーストーリー

[かみつき] 攻撃↑13
レア度：★☆☆☆☆
専用

ウォリアーイング
メトロイドプライム2 ダークエコーズ

[かみつき] 攻撃↑10
レア度：★★☆☆☆
専用

ゲップー
MOTHER2 ギーグの逆襲

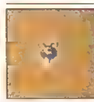
[かみつき] 攻撃↑9
レア度：★☆☆☆☆
専用

ビッグドンブリ
ヨッシーアイランド

[かみつき] 攻撃↑6
レア度：★★★☆☆
専用

泡に包まれた赤ちゃんマリオ
ヨッシーアイランド

[かみつき] 攻撃↑6
レア度：★★☆☆☆
専用

あさみ
おいでよ どうぶつの森

[かみつき] 攻撃↑6
レア度：★☆☆☆☆
専用

[エネルギー]攻撃↑

エネルギーを放って攻撃するタイプのワザや、一部のアイテムの攻撃力を上げる。

フォックス
スターフォックス アサルト



[エネルギー]攻撃↑33
レア度：★★★★☆
専用

HVC-012
マリオカートDS



[エネルギー]攻撃↑32
レア度：★★★☆☆
専用

ウルフ
スターフォックス コマンド



[エネルギー]攻撃↑27
レア度：★★☆☆☆
全員使用可能

カイル・ハイド
ウィッシュルーム



[エネルギー]攻撃↑25
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

フォックス
スターフォックス



[エネルギー]攻撃↑23
レア度：★★☆☆☆
全員使用可能

フォックス
スターフォックス64



[エネルギー]攻撃↑18
レア度：★☆☆☆☆
専用

モンテ族・女
スーパーマリオサンシャイン



[エネルギー]攻撃↑15
レア度：★★☆☆☆
全員使用可能

ファルコ
スターフォックス コマンド



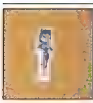
[エネルギー]攻撃↑14
レア度：★★★☆☆
専用

エネルギータンク
メトロイド



[エネルギー]攻撃↑12
レア度：★★★★☆
専用

クリスタル
スターフォックス コマンド



[エネルギー]攻撃↑12
レア度：★★☆☆☆
専用

シールヘッド
カスタムロボ バトルレボリューション



[エネルギー]攻撃↑10
レア度：★★☆☆☆
全員使用可能

レオン
スターフォックス コマンド



[エネルギー]攻撃↑9
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

パンサー
スターフォックス コマンド



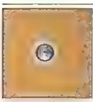
[エネルギー]攻撃↑9
レア度：★★★★☆
全員使用可能

大佐
MGS2 サンズ オブ リバティ



[エネルギー]攻撃↑8
レア度：★★★☆☆
全員使用可能

ORBITAL
bit Generations



[エネルギー]攻撃↑7
レア度：★★☆☆☆
全員使用可能

ラカンセン
カスタムロボ バトルレボリューション



[エネルギー]攻撃↑7
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

ネール
マリオパーティ5



[エネルギー]攻撃↑7
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

ビビアン
ペーパーマリオRPG



[エネルギー]攻撃↑5
レア度：★★★★☆
全員使用可能

たぬきち
おいでよ どうぶつの森



[エネルギー]攻撃↑5
レア度：★★☆☆☆
全員使用可能

ゴールデンフォックス
F-ZERO GX

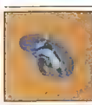


[エネルギー]攻撃↑5
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

[爆発]攻撃↑

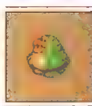
爆発を起こして攻撃するタイプのワザや、一部のアイテムの攻撃力を上げる。

マッハライダー



[爆発]攻撃↑29
レア度：★★★★☆
全員使用可能

ドンババ
ヨッシーストーリー



[爆発]攻撃↑25
レア度：★★★☆☆
全員使用可能

赤獅子の王&リンク
ゼルダの伝説 風のタクト



[爆発]攻撃↑20
レア度：★★★★☆
全員使用可能

ソリッド・スネーク
MGS2 サンズ オブ リバティ



[爆発] 攻撃↑19
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

サムス
メトロイドプライム2 ダークエコーズ



[爆発] 攻撃↑18
レア度：★★★☆☆
全員使用可能

ためお
トレード&バトル カードヒーロー



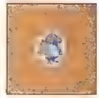
[爆発] 攻撃↑16
レア度：★★☆☆☆
全員使用可能

プロペラヘイホー
ヨッシーストーリー



[爆発] 攻撃↑14
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

セイイチ
おいでよ どうぶつの森



[爆発] 攻撃↑14
レア度：★★☆☆☆
全員使用可能

モイ
ゼルダの伝説 トワイライトプリンセス



[爆発] 攻撃↑11
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

ルーイ
ピクミン2



[爆発] 攻撃↑10
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

ジェシカ
アナザーコード 2つの記憶



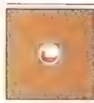
[爆発] 攻撃↑8
レア度：★★☆☆☆
全員使用可能

ルドウィッグ
スーパーマリオブラザーズ3



[爆発] 攻撃↑8
レア度：★★★☆☆
全員使用可能

マルマイン
ポケットモンスターシリーズ



[爆発] 攻撃↑7
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

おばちゃん
ゼルダの伝説 トワイライトプリンセス



[爆発] 攻撃↑7
レア度：★★☆☆☆
全員使用可能

スターシップ
メトロイドプライム2 ダークエコーズ



[爆発] 攻撃↑5
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

[切り裂き] 攻撃↑

武器や爪、手刀で相手を切るタイプのワザや、一部のアイテムの攻撃力を上げる。

メタナイト
星のカービィ 参上！ ドロッチェ団



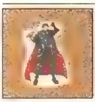
[切り裂き] 攻撃↑32
レア度：★★★☆☆
専用

アイク
ファイアーエムブレム 暁の女神



[切り裂き] 攻撃↑27
レア度：★★★☆☆
専用

ヘクトル
ファイアーエムブレム 烈火の剣



[切り裂き] 攻撃↑27
レア度：★★★★☆
全員使用可能

ロイ
ファイアーエムブレム 封印の剣



[切り裂き] 攻撃↑24
レア度：★★☆☆☆
全員使用可能

エフラム
ファイアーエムブレム 聖魔の光石



[切り裂き] 攻撃↑23
レア度：★★☆☆☆
全員使用可能

剣銃士ダルタニア
超操縦メカMG



[切り裂き] 攻撃↑21
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

鬼神リンク
ゼルダの伝説 ムジュラの仮面



[切り裂き] 攻撃↑21
レア度：★☆☆☆☆
専用

くるり&ラセンダー8
スクリューブレイカー 轟振どりるれろ



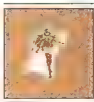
[切り裂き] 攻撃↑18
レア度：★★☆☆☆
全員使用可能

ゴロンの仮面を持ったリンク
ゼルダの伝説 ムジュラの仮面



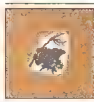
[切り裂き] 攻撃↑17
レア度：★★★☆☆
専用

エイリーク
ファイアーエムブレム 聖魔の光石



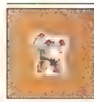
[切り裂き] 攻撃↑16
レア度：★★☆☆☆
専用

モリブリン
ゼルダの伝説 風のタクト



[切り裂き] 攻撃↑15
レア度：★☆☆☆☆
専用

ミスター イー・エイ・ディ
F-ZERO GX



[切り裂き] 攻撃↑15
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

ワルイージ
スーパーマリオストライカーズ



[切り裂き] 攻撃↑15
レア度：★★★★☆
専用

タートナック
ゼルダの伝説 風のタクト



[切り裂き] 攻撃↑13
レア度：★★☆☆☆
専用

ギィ
ファイアーエムブレム 烈火の剣



[切り裂き] 攻撃↑11
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

デオキシス
ポケットモンスターシリーズ



[切り裂き] 攻撃↑10
レア度：★☆☆☆☆
専用

みしらぬネコ
[illegible]



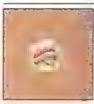
[切り裂き] 攻撃↑10
レア度：★★☆☆☆
全員使用可能

ヨシュア
ファイアーエムブレム 聖魔の光石



[切り裂き] 攻撃↑9
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

トゲゾー
New スーパーマリオブラザーズ



[切り裂き] 攻撃↑9
レア度：★★☆☆☆
全員使用可能

ルミナス
メトロイドプライム2 ダークエコーズ



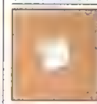
[切り裂き] 攻撃↑9
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

ディーク
ファイアーエムブレム 封印の剣



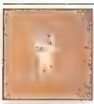
[切り裂き] 攻撃↑9
レア度：★★★☆☆
専用

勇者の弓
ゼルダの伝説 トワイライトプリンセス



[切り裂き] 攻撃↑8
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

ミスト
ファイアーエムブレム 蒼炎の軌跡



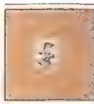
[切り裂き] 攻撃↑8
レア度：★☆☆☆☆
専用

ファイアスティングレー
F-ZERO GX



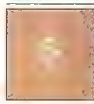
[切り裂き] 攻撃↑7
レア度：★★☆☆☆
全員使用可能

チャーミー・ビー
カオティクス



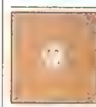
[切り裂き] 攻撃↑7
レア度：★★★★☆
全員使用可能

ピーチ
スーパーマリオスタジアム ミラクルベースボール



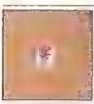
[切り裂き] 攻撃↑5
レア度：★★☆☆☆
専用

ニャース
ポケットモンスターシリーズ



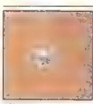
[切り裂き] 攻撃↑5
レア度：★☆☆☆☆
専用

マニューラ
ポケットモンスターシリーズ



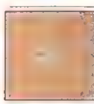
[切り裂き] 攻撃↑5
レア度：★☆☆☆☆
専用

カット
さわる メイド イン ワリオ



[切り裂き] 攻撃↑4
レア度：★★☆☆☆
全員使用可能

アナ
さわる メイド イン ワリオ



[切り裂き] 攻撃↑4
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

[電撃] 攻撃↑

電撃を放って攻撃するタイプのワザや、一部のアイテムの攻撃力を上げる。

ピカチュウ
ポケットモンスターシリーズ



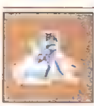
[電撃] 攻撃↑33
レア度：★★★★☆
専用

ハイラル王
ゼルダの伝説 風のタクト



[電撃] 攻撃↑31
レア度：★★★☆☆
専用

クリスタル
スターフォックスアドベンチャー



[電撃] 攻撃↑28
レア度：★★★☆☆
専用

ドロッチェ
星のカービィ 参上！ドロッチェ団



[電撃] 攻撃↑24
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

リトルソーサー
MOTHER



[電撃] 攻撃↑24
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

ゼルダの子供時代
ゼルダの伝説 時のオカリナ



[電撃] 攻撃↑20
レア度：★★★☆☆
全員使用可能

マリオ
スーパーペーパーマリオ

[電撃] 攻撃↑20
レア度：★★☆☆☆
全員使用可能

ルイージ
スーパーペーパーマリオ

[電撃] 攻撃↑20
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

メトロイド
メトロイド ゼロミッション

[電撃] 攻撃↑20
レア度：★☆☆☆☆
専用

人形重機ローザー
超操縦メカMG

[電撃] 攻撃↑17
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

ゴクリン
ポケットモンスターシリーズ

[電撃] 攻撃↑16
レア度：★★☆☆☆
専用

ナノカーブ
エレクトロプランクトン

[電撃] 攻撃↑12
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

ハネンボウ
エレクトロプランクトン

[電撃] 攻撃↑12
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

エレクトロプランクトン

[電撃] 攻撃↑12
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

ボルボイス
エレクトロプランクトン

[電撃] 攻撃↑10
レア度：★★☆☆☆
全員使用可能

サルバトーレ
ゼルダの伝説 風のタクト

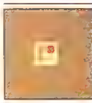
[電撃] 攻撃↑9
レア度：★☆☆☆☆
専用

ナインボルト
あつまれ!! メイド イン ワリオ

[電撃] 攻撃↑8
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

アリル
ゼルダの伝説 風のタクト

[電撃] 攻撃↑8
レア度：★★☆☆☆
全員使用可能

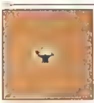
COLORIS
bit Generations

[電撃] 攻撃↑7
レア度：★★☆☆☆
全員使用可能

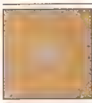
ドクター・スチュワート
F-ZERO GX

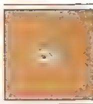
[電撃] 攻撃↑6
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

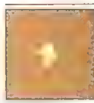
ウイルス・青
NINTENDO パズルコレクション

[電撃] 攻撃↑5
レア度：★★☆☆☆
全員使用可能

カビゴン
ポケットモンスターシリーズ

[電撃] 攻撃↑5
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

キューピット
千年家族

[電撃] 攻撃↑5
レア度：★★☆☆☆
全員使用可能

ホワイトキャット
F-ZERO GX

[電撃] 攻撃↑4
レア度：★★★☆☆
全員使用可能

サンダー
マリオカートDS

[電撃] 攻撃↑4
レア度：★★☆☆☆
全員使用可能

[火炎] 攻撃↑

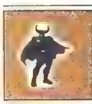
火炎を放って攻撃するタイプのワザや、一部のアイテムの攻撃力を上げる。

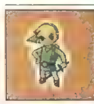
ピーチ
[illegible]

[火炎] 攻撃↑41
レア度：★★★★☆
全員使用可能

キングドドンゴ
ゼルダの伝説 時のオカリナ

[火炎] 攻撃↑38
レア度：★★☆☆☆
全員使用可能

ブラック・シャドー
F-ZERO GX

[火炎] 攻撃↑37
レア度：★★★☆☆
専用

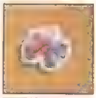
リンク
ゼルダの伝説 風のタクト

[火炎] 攻撃↑31
レア度：★★☆☆☆
専用

イレイザー・ジン
ソニックと秘密のリング

[火炎] 攻撃↑28
レア度：★★★★☆
全員使用可能

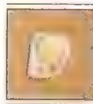
フラリダ
咲かせて！　ちびロボ！

[火炎] 攻撃↑27
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

レッドファイアー
マリオカート　ダブルダッシュ!!

[火炎] 攻撃↑26
レア度：★☆☆☆☆
専用

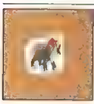
テトラ
ゼルダの伝説　風のタクト

[火炎] 攻撃↑25
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

ファイヤー
ポケットモンスターシリーズ

[火炎] 攻撃↑20
レア度：★★☆☆☆
専用

ウイルス・赤
NINTENDO パズルコレクション

[火炎] 攻撃↑20
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

エンテイ
ポケットモンスターシリーズ

[火炎] 攻撃↑20
レア度：★☆☆☆☆
専用

ホウオウ
ポケットモンスターシリーズ

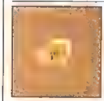
[火炎] 攻撃↑12
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

キルシュ
マジカルバケーション

[火炎] 攻撃↑11
レア度：★★☆☆☆
全員使用可能

E-102　ガンマ
ソニックアドベンチャー　デラックス

[火炎] 攻撃↑11
レア度：★★★★☆
全員使用可能

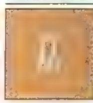
ホットヘッド
星のカービィ　参上！　ドロッチェ団

[火炎] 攻撃↑10
レア度：★☆☆☆☆
専用

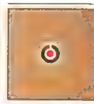
ティカル
ソニックアドベンチャー　デラックス

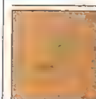
[火炎] 攻撃↑9
レア度：★★★★☆
専用

アチャモ
ポケットモンスターシリーズ

[火炎] 攻撃↑8
レア度：★★☆☆☆
専用

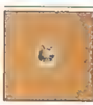
男の子
マジカルバケーション
5つの星がならぶとき

[火炎] 攻撃↑7
レア度：★★☆☆☆
全員使用可能

BOUNDISH
bit Generations

[火炎] 攻撃↑7
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

寝てる赤ピクミン

[火炎] 攻撃↑6
レア度：★★★★☆
全員使用可能

DIGIDRIVE
bit Generations

[火炎] 攻撃↑6
レア度：★★★★☆
全員使用可能

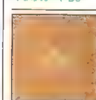
きぬよ
おいでよ　どうぶつの森

[火炎] 攻撃↑6
レア度：★★★☆☆
全員使用可能

赤ちゃんマリオ
ヨッシーアイランド

[火炎] 攻撃↑5
レア度：★★☆☆☆
全員使用可能

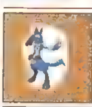
カプセル
NINTENDO パズルコレクション

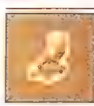
[火炎] 攻撃↑5
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

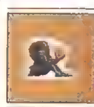
バナナ
マリオカートDS

[火炎] 攻撃↑4
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

[波導] 攻撃↑

波導を用いて、攻撃するワザの攻撃力を上げる。ルカリオ専用。

ルカリオ
ポケットモンスターシリーズ

[波導] 攻撃↑41
レア度：★★★★☆
専用

バウファイター
星のカービィ　参上！　ドロッチェ団

[波導] 攻撃↑26
レア度：★★★☆☆
専用

鳥人族の像
メトロイドII

[波導] 攻撃↑25
レア度：★★★★☆
専用

レックウザ
ポケットモンスターシリーズ

[波導] 攻撃↑24
レア度：★★★★☆
専用

カロン
マリオパーティ7



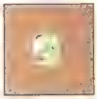
[波導]攻撃↑17
レア度：★★★
専用

ゴンベ
ポケットモンスターシリーズ



[波導]攻撃↑13
レア度：★★★
専用

チコリータ
ポケットモンスターシリーズ



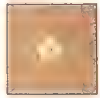
[波導]攻撃↑13
レア度：★★★★
専用

レイチェル
ファミコンウォーズDS



[波導]攻撃↑11
レア度：★★★
専用

スーパースター
New スーパーマリオブラザーズ



[波導]攻撃↑6
レア度：★★★★
専用

ジュゲム
New スーパーマリオブラザーズ

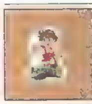


[波導]攻撃↑6
レア度：★★★
専用

[氷結]攻撃↑

相手を凍らせるタイプのワザと、一部のアイテムの攻撃力を上げる。

サブレ王国の王子
カエルの為に鐘は鳴る



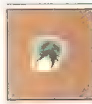
[氷結]攻撃↑31
レア度：★★★
全員使用可能

雪だるま
テン・エイティ シルバーストーム



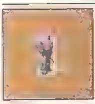
[氷結]攻撃↑26
レア度：★★
全員使用可能

メトロイド
メトロイドプライムピンボール



[氷結]攻撃↑18
レア度：★★★
全員使用可能

アカリ・ハヤミ
テン・エイティ シルバーストーム



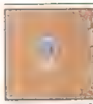
[氷結]攻撃↑14
レア度：★★
全員使用可能

オービュロン
あつまれ!! メイド イン ワリオ



[氷結]攻撃↑12
レア度：★
全員使用可能

ジミー T.
あつまれ!! メイド イン ワリオ



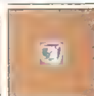
[氷結]攻撃↑9
レア度：★★★
全員使用可能

ナウス64
スターフォックス アサルト



[氷結]攻撃↑8
レア度：★
全員使用可能

アイテムボックス
マリオカート ダブルダッシュ!!



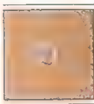
[氷結]攻撃↑8
レア度：★★
全員使用可能

ロブ・ヘイウッド
ウェーブレース ブルーストーム



[氷結]攻撃↑7
レア度：★★★★
全員使用可能

マテル
伝説のスタフィー4



[氷結]攻撃↑7
レア度：★
全員使用可能

[水]攻撃↑

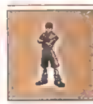
水を放出するタイプのワザの攻撃力を上げる。ポケモントレーナーのゼニガメ専用。

ゼニガメ
ポケットモンスターシリーズ



[水]攻撃↑41
レア度：★★★★
専用

速水涼太
ウェーブレース ブルーストーム



[水]攻撃↑34
レア度：★★★
専用

水の妖精 セシル
NINTENDO パズルコレクション



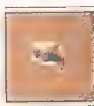
[水]攻撃↑30
レア度：★★
専用

ポッチャマ
ポケットモンスターシリーズ



[水]攻撃↑26
レア度：★
専用

セイウチくん
伝説のスタフィー3



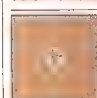
[水]攻撃↑18
レア度：★
専用

速水あかり
ウェーブレース ブルーストーム



[水]攻撃↑8
レア度：★★
専用

ローラン
[illegible]



[水]攻撃↑8
レア度：★
専用

[ピクミン]攻撃↑

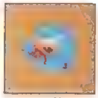
ピクミンを用いるワザの攻撃力を上げる。ピクミン&オリマー専用。

ドルフィン初号機
ピクミン2



[ピクミン]攻撃↑40
レア度：★★★★
専用

アカチャッピー



[ピクミン]攻撃↑34
レア度：★★★★
専用

ペレット・黄
ピクミン2



[ピクミン]攻撃↑22
レア度：★★★★
専用

青ピクミン



[ピクミン]攻撃↑16
レア度：★★★
専用

ベニボンガシグサ
ピクミン2



[ピクミン]攻撃↑12
レア度：★★★★
専用

赤ピクミン
ピクミン



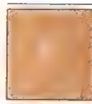
[ピクミン]攻撃↑11
レア度：★★★
専用

白ピクミン
ピクミン2



[ピクミン]攻撃↑10
レア度：★★★★
専用

オリマーの娘
ピクミン2



[ピクミン]攻撃↑7
レア度：★★★
専用

ペレット・青
ピクミン



[ピクミン]攻撃↑6
レア度：★★★
専用

ペレット草・赤
ピクミン2



[ピクミン]攻撃↑5
レア度：★★★★
専用

[草]攻撃↑

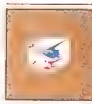
ツルやタネを使ったワザの攻撃力を上げる。ポケモントレーナーのフシギソウ専用。

フシギソウ



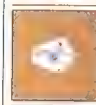
[草]攻撃↑29
レア度：★★
専用

ラティアス&ラティオス



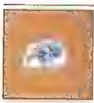
[草]攻撃↑22
レア度：★★★
専用

ルギア



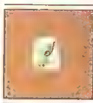
[草]攻撃↑18
レア度：★★★
専用

スイクン



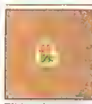
[草]攻撃↑17
レア度：★★
専用

セレビィ



[草]攻撃↑14
レア度：★
専用

キレイハナ



[草]攻撃↑8
レア度：★★
専用

パンジーさん



[草]攻撃↑7
レア度：★
専用

[暗黒]攻撃↑

暗黒のオーラをまとったワザの攻撃力を上げる。ガノンドロフ専用。

ボスパックン
マリオゴルフ ファミリーツアー



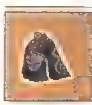
[暗黒]攻撃↑47
レア度：★★★★
専用

ファントムガノン
ゼルダの伝説 時のオカリナ



[暗黒]攻撃↑40
レア度：★★★
専用

ガノンドロフ
ゼルダの伝説 風のタクト



[暗黒]攻撃↑33
レア度：★★★★
専用

リドリー
メトロイド



[暗黒]攻撃↑30
レア度：★★★
専用

ガノンドロフ
ゼルダの伝説 時のオカリナ



[暗黒]攻撃↑29
レア度：★★★★★
専用

影の使者
ゼルダの伝説 トワイライトプリンセス



[暗黒] 攻撃↑28
レア度：★★★★
専用

クッパ
マリオテニスGC



[暗黒] 攻撃↑21
レア度：★★★★
専用

リボルバー・オセロット
MGS2 サンズ オブ リバティ



[暗黒] 攻撃↑17
レア度：★★★
専用

ゼーベス星人
スーパーメトロイド



[暗黒] 攻撃↑13
レア度：★★★★
専用

スタルキッド
ゼルダの伝説 時のオカリナ



[暗黒] 攻撃↑7
レア度：★★★
専用

必殺ワザ：直接系攻撃↑

直接相手を攻撃するタイプの必殺ワザの攻撃力を上げる。

ナナ
[illegible]



[必殺ワザ：直接系]
攻撃↑29
レア度：★★★
専用

クリッター
マリオストライカーズ チャージド



[必殺ワザ：直接系]
攻撃↑28
レア度：★★★★☆
全員使用可能

デデデ大王&カービィ
星のカービィ 64



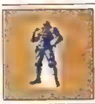
[必殺ワザ：直接系]
攻撃↑21
レア度：★★☆☆☆
専用

シャドウ・ザ・ヘッジホッグ
ソニックアドベンチャー2 バトル



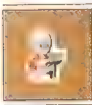
[必殺ワザ：直接系]
攻撃↑20
レア度：★★★★☆
専用

キャプテン・ファルコン
F-ZERO X



[必殺ワザ：直接系]
攻撃↑19
レア度：★★★
専用

DASを見るアシュレイ
アナザーコード 2つの記憶



[必殺ワザ：直接系]
攻撃↑17
レア度：★★★
専用

ワリオワールドのマーク
ワリオワールド



[必殺ワザ：直接系]
攻撃↑15
レア度：★★★
専用

タル&ドンキーコング
マリオvs ドンキーコング



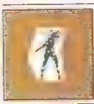
[必殺ワザ：直接系]
攻撃↑15
レア度：★★★★
全員使用可能

TRAILER
ワイルドトラックス



[必殺ワザ：直接系]
攻撃↑14
レア度：★★☆☆☆
全員使用可能

雷電
MGS2 サンズ オブ リバティ



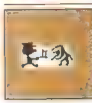
[必殺ワザ：直接系]
攻撃↑14
レア度：★★★
全員使用可能

マメック王子
マリオ&ルイージRPG



[必殺ワザ：直接系]
攻撃↑13
レア度：★
全員使用可能

ライオン
[illegible]



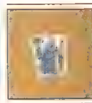
[必殺ワザ：直接系]
攻撃↑13
レア度：★★★
専用

ウンババ
ヨッシーストーリー



[必殺ワザ：直接系]
攻撃↑13
レア度：★★
全員使用可能

ナスビ使い
光神話 パルテナの鏡



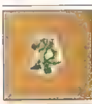
[必殺ワザ：直接系]
攻撃↑11
レア度：★
全員使用可能

ゴマー&シオー
F-ZERO GX



[必殺ワザ：直接系]
攻撃↑10
レア度：★★★
専用

ベクター・ザ・クロコダイル
カオティクス



[必殺ワザ：直接系]
攻撃↑10
レア度：★★★★
全員使用可能

モリス
Elite Beat Agents



[必殺ワザ：直接系]
攻撃↑8
レア度：★
全員使用可能

カメックババ
マリオストーリー



[必殺ワザ：直接系]
攻撃↑8
レア度：★★
全員使用可能

パワープラス
ペーパーマリオRPG



[必殺ワザ：直接系]
攻撃↑8
レア度：★
専用

シーダ
[illegible]



[必殺ワザ：直接系]
攻撃↑7
レア度：★☆☆☆☆
専用

カッサー
[illegible]



[必殺ワザ：直接系]
攻撃↑6
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

レイ
[illegible]



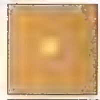
[必殺ワザ：直接系]
攻撃↑6
レア度：★★☆☆☆
全員使用可能

バナナ1ふさ
[illegible]



[必殺ワザ：直接系]
攻撃↑6
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

キャンディー
[illegible]



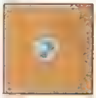
[必殺ワザ：直接系]
攻撃↑4
レア度：★★★☆☆
専用

マナフィ
ポケットモンスターシリーズ



[必殺ワザ：直接系]
攻撃↑4
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

チューリン
星のカービィ　参上！　ドロッチェ団



[必殺ワザ：直接系]
攻撃↑4
レア度：★★☆☆☆
全員使用可能

コリン
ゼルダの伝説
トワイライトプリンセス



[必殺ワザ：直接系]
攻撃↑4
レア度：★★☆☆☆
専用

ヒトデマン
ポケットモンスターシリーズ



[必殺ワザ：直接系]
攻撃↑3
レア度：★★☆☆☆
専用

ブルーファルコン
F-ZERO GX



[必殺ワザ：直接系]
攻撃↑3
レア度：★★★☆☆
専用

ポストマン
ゼルダの伝説　ムジュラの仮面



[必殺ワザ：直接系]
攻撃↑3
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

[必殺ワザ：飛び道具系 攻撃↑]

飛び道具を放って攻撃するタイプの、必殺ワザの攻撃力を上げる。

ネイキッド・スネーク
MGS3　スネークイーター



[必殺ワザ：飛び道具系]
攻撃↑32
レア度：★★★★☆
専用

ロボット&ブロック
ブロックセット



[必殺ワザ：飛び道具系]
攻撃↑27
レア度：★★★☆☆
専用

シェフ
[illegible]



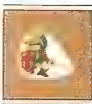
[必殺ワザ：飛び道具系]
攻撃↑25
レア度：★★★☆☆
専用

ヴァルー
ゼルダの伝説　風のタクト



[必殺ワザ：飛び道具系]
攻撃↑19
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

リンク
ゼルダの伝説



[必殺ワザ：飛び道具系]
攻撃↑17
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

R.O.B
マリオカートDS　北米版



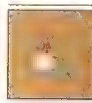
[必殺ワザ：飛び道具系]
攻撃↑15
レア度：★★★★☆
専用

ラット
エキサイト　トラック



[必殺ワザ：飛び道具系]
攻撃↑15
レア度：★★☆☆☆
全員使用可能

サムス
メトロイド



[必殺ワザ：飛び道具系]
攻撃↑15
レア度：★★★☆☆
専用

マリオ&ヨッシー
スーパーマリオサンシャイン



[必殺ワザ：飛び道具系]
攻撃↑13
レア度：★☆☆☆☆
専用

太っている選手
アイスホッケー



[必殺ワザ：飛び道具系]
攻撃↑12
レア度：★★★★☆
専用

サイラックス
メトロイドプライム　ハンターズ



[必殺ワザ：飛び道具系]
攻撃↑12
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

ドミノ
ゲームボーイウォーズアドバンス1+2



[必殺ワザ：飛び道具系]
攻撃↑12
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

ストーム・ザ・アルバトロス
ソニックライダーズ



[必殺ワザ：飛び道具系]
攻撃↑12
レア度：★★★★☆
全員使用可能

リッキー・ウインターボーン
テン・エイティ シルバーストーム



[必殺ワザ：飛び道具系]
攻撃↑12

レア度：★★☆☆☆

全員使用可能

ファルコ
スターフォックス アドベンチャー



[必殺ワザ：飛び道具系]
攻撃↑11

レア度：★★★☆☆

専用

キノじい
スーパーマリオサンシャイン



[必殺ワザ：飛び道具系]
攻撃↑10

レア度：★☆☆☆☆

全員使用可能

モナ
メイド イン ワリオ



[必殺ワザ：飛び道具系]
攻撃↑8

レア度：★★☆☆☆

全員使用可能

ワルイージ
スーパーマリオスタジアム ミラクルベースボール



[必殺ワザ：飛び道具系]
攻撃↑8

レア度：★★☆☆☆

専用

クランキーコング
ドンキーコング3



[必殺ワザ：飛び道具系]
攻撃↑7

レア度：★☆☆☆☆

全員使用可能

リョウ
ゲームボーイウォーズアドバンス1+2



[必殺ワザ：飛び道具系]
攻撃↑6

レア度：★☆☆☆☆

全員使用可能

スリッピー
スターフォックス アサルト



[必殺ワザ：飛び道具系]
攻撃↑6

レア度：★★☆☆☆

全員使用可能

カメック
ヨッシーアイランドDS



[必殺ワザ：飛び道具系]
攻撃↑5

レア度：★☆☆☆☆

全員使用可能

ワイルドガンマン

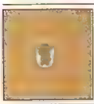


[必殺ワザ：飛び道具系]
攻撃↑5

レア度：★☆☆☆☆

専用

フリント
MOTHER3



[必殺ワザ：飛び道具系]
攻撃↑4

レア度：★☆☆☆☆

専用

バルーンファイトの敵

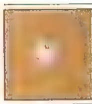


[必殺ワザ：飛び道具系]
攻撃↑4

レア度：★★★★☆

専用

スタピー
伝説のスタフィー3



[必殺ワザ：飛び道具系]
攻撃↑4

レア度：★☆☆☆☆

全員使用可能

コイン
New スーパーマリオブラザーズ



[必殺ワザ：飛び道具系]
攻撃↑4

レア度：★★☆☆☆

専用

デクの実
ゼルダの伝説 時のオカリナ



[必殺ワザ：飛び道具系]
攻撃↑4

レア度：★★☆☆☆

全員使用可能

フラッグマン
ゲーム&ウォッチ

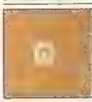


[必殺ワザ：飛び道具系]
攻撃↑4

レア度：★★★★☆

専用

ポット族
マジカルバケーション 5つの星がならぶとき



[必殺ワザ：飛び道具系]
攻撃↑4

レア度：★☆☆☆☆

全員使用可能

[打撃]耐性↑

敵の直接攻撃によって受けるダメージを軽減する。

カフェラテ
マジカルバケーション 5つの星がならぶとき



[打撃]耐性↑27

レア度：★★★★☆

全員使用可能

コンフーコング
ドンキーコング ジャングルビート



[打撃]耐性↑25

レア度：★★☆☆☆

専用

マッドトラック
MOTHER



[打撃]耐性↑23

レア度：★☆☆☆☆

専用

一本木 龍太
燃えろ！ 熱血リズム魂 押忍！ 闘え！ 応援団2

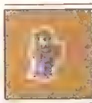


[打撃]耐性↑18

レア度：クリアゲッター

全員使用可能

ゼルダ
ゼルダの伝説 ふしぎのぼうし

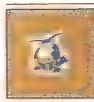


[打撃]耐性↑16

レア度：★☆☆☆☆

専用

ビッグ・ザ・キャット
ソニックアドベンチャー デラックス



[打撃]耐性↑14

レア度：★★★★☆

全員使用可能

カブリバ
おいでよ どうぶつの森



[打撃]耐性↑12

レア度：★☆☆☆☆

全員使用可能

ダークサムス
メトロイドプライム2 ダークエコーズ



[打撃]耐性↑11
レア度：★★★★☆
専用

モーシン
ドンキーコング ジャングルビート



[打撃]耐性↑10
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

マスター・ミラー
MGS ザ・ツインスネークス



[打撃]耐性↑7
レア度：★★☆☆☆
全員使用可能

ドリブル
あつまれ!! メイド イン ワリオ



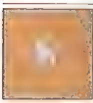
[打撃]耐性↑6
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

MONSTER
3Dホットラリー
ファミコングランプリII



[打撃]耐性↑4
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

リンクリーコング
ぶらぶらドンキー



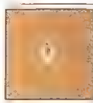
[打撃]耐性↑4
レア度：★☆☆☆☆
専用

ヒナワ
MOTHER3



[打撃]耐性↑4
レア度：★★☆☆☆
専用

テディ
MOTHER

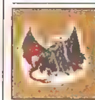


[打撃]耐性↑3
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

[切り裂き]耐性↑

敵の爪や斬撃武器によって受けるダメージを軽減する。

アシュナード
ファイアーエムブレム 蒼炎の軌跡



[切り裂き]耐性↑34
レア度：★★★☆☆
専用

とたけけ
おいでよ どうぶつの森



[切り裂き]耐性↑28
レア度：★★★★☆
全員使用可能

リンク
ゼルダの伝説
トワイライトプリンセス



[切り裂き]耐性↑27
レア度：★☆☆☆☆
専用

どんべ
新・鬼ヶ島



[切り裂き]耐性↑26
レア度：★★☆☆☆
専用

キャプテン・ファルコン
F-ZERO



[切り裂き]耐性↑23
レア度：★★★☆☆
専用

カンデン
メトロイドプライム ハンターズ



[切り裂き]耐性↑15
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

ペララ
星のカービィ 参上！ ドロッチェ団



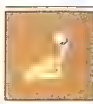
[切り裂き]耐性↑13
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

ルトガー
ファイアーエムブレム 封印の剣



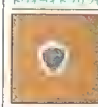
[切り裂き]耐性↑12
レア度：★☆☆☆☆
専用

黄ピクミン
ピクミン



[切り裂き]耐性↑10
レア度：★★☆☆☆
全員使用可能

ハイリアの盾
ゼルダの伝説
トワイライトプリンセス



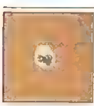
[切り裂き]耐性↑10
レア度：★☆☆☆☆
専用

オタコン
MGS2 サンズ オブ リバティ



[切り裂き]耐性↑9
レア度：★★★☆☆
全員使用可能

ジンガー
ぶらぶらドンキー



[切り裂き]耐性↑5
レア度：★★☆☆☆
全員使用可能

モナ
さわる メイド イン ワリオ



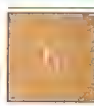
[切り裂き]耐性↑4
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

マコレ
ゼルダの伝説 風のタクト



[切り裂き]耐性↑4
レア度：★★★★☆
全員使用可能

携帯通信機
星のカービィ 鏡の大迷宮



[切り裂き]耐性↑4
レア度：★☆☆☆☆
専用

[火炎]耐性↑

敵のワザやアイテムによって受ける火炎ダメージを軽減する。

ドンキーコング
マリオカートDS



[火炎] 耐性↑41
レア度：★★★☆☆
専用

ゴンババ
ペーパーマリオRPG



[火炎] 耐性↑36
レア度：★★★★☆
全員使用可能

エリウッド
ファイアーエムブレム　烈火の剣



[火炎] 耐性↑33
レア度：★☆☆☆☆
専用

チンクル
ゼルダの伝説　風のタクト



[火炎] 耐性↑24
レア度：★☆☆☆☆
専用

マリオ&ルイージ
マリオ&ルイージRPG



[火炎] 耐性↑19
レア度：★☆☆☆☆
専用

アクマ
千年家族



[火炎] 耐性↑19
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

ゼルダ
ゼルダの伝説　時のオカリナ



[火炎] 耐性↑18
レア度：★★☆☆☆
専用

E-123　オメガ
ソニックヒーローズ



[火炎] 耐性↑17
レア度：★★★★☆
全員使用可能

グラードン
ポケットモンスターシリーズ



[火炎] 耐性↑14
レア度：★☆☆☆☆
専用

死神&子死神
光神話　パルテナの鏡



[火炎] 耐性↑12
レア度：★★☆☆☆
専用

タマゴン
デビルワールド



[火炎] 耐性↑11
レア度：★★☆☆☆
全員使用可能

カンテラ
ゼルダの伝説
トワイライトプリンセス



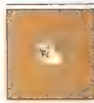
[火炎] 耐性↑7
レア度：★☆☆☆☆
専用

ノワール伯爵
スーパーペーパーマリオ



[火炎] 耐性↑5
レア度：★★☆☆☆
全員使用可能

アンナ
スーパーペーパーマリオ



[火炎] 耐性↑5
レア度：★★★☆☆
全員使用可能

アイアンタイガー
F-ZERO GX



[火炎] 耐性↑4
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

[電撃]耐性↑

敵のワザやアイテムによって受ける電撃ダメージを軽減する。

エヴァ
MGS3　スネークイーター



[電撃] 耐性↑44
レア度：★★★★☆
専用

キングゾーラ
ゼルダの伝説　時のオカリナ



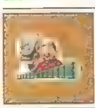
[電撃] 耐性↑33
レア度：★★☆☆☆
全員使用可能

リンク
ゼルダの伝説　神々のトライフォース



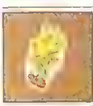
[電撃] 耐性↑31
レア度：★★☆☆☆
専用

役満の人
役満



[電撃] 耐性↑28
レア度：★★☆☆☆
専用

スーパーソニック
ソニック・ザ・ヘッジホッグ2



[電撃] 耐性↑27
レア度：★★★★☆
専用

ナックルズ・ザ・エキドゥナ
ソニック・ザ・ヘッジホッグ3



[電撃] 耐性↑23
レア度：★★★★☆
専用

ちびロボ
咲かせて！　ちびロボ！



[電撃] 耐性↑19
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

サムス
メトロイド　フュージョン



[電撃] 耐性↑16
レア度：★★★☆☆
専用

ナウス
スターフォックス アドベンチャー



[電撃] 耐性↑15
レア度：★☆☆☆☆
専用

ドンキーコング
スーパードンキーコング



[電撃] 耐性↑10
レア度：★★★☆☆
専用

クリーム・ザ・ラビット＆チーズ
ソニックアドバンス2



[電撃] 耐性↑9
レア度：★★★★☆
全員使用可能

クラップトラップ
スーパードンキーコング



[電撃] 耐性↑7
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

デクナッツリンク
ゼルダの伝説 ムジュラの仮面



[電撃] 耐性↑5
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

文鳥
マジカルバケーション 5つの星がならぶとき



[電撃] 耐性↑5
レア度：★★☆☆☆
全員使用可能

ドリ・くるり
スクリューブレイカー 轟振どりるれろ

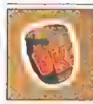


[電撃] 耐性↑4
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

ふっとばし↑

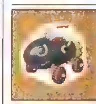
キャラクターが使うあらゆるワザのふっとばし力を上げる。

DKバレル
スーパードンキーコング



ふっとばし↑53
レア度：★★★☆☆
専用

マグナムカート
マリオカート ダブルダッシュ!!



ふっとばし↑50
レア度：★★★☆☆
全員使用可能

シルバー・ザ・ヘッジホッグ
ソニック・ザ・ヘッジホッグ



ふっとばし↑49
レア度：★★★★☆
専用

ワリオカー
マリオカート ダブルダッシュ!!



ふっとばし↑47
レア度：★★★☆☆
専用

漆黒の騎士
ファイアーエムブレム 蒼炎の軌跡



ふっとばし↑40
レア度：★★☆☆☆
全員使用可能

スターマン
星のカービィ 参上！ ドロッチェ団



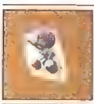
ふっとばし↑33
レア度：★★★★☆
専用

しょうぐんヘイホー
マリオストーリー



ふっとばし↑31
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

カリプソ
ドンキーコング たるジェットレース



ふっとばし↑26
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

ルイージ
マリオ＆ルイージRPG



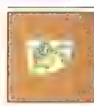
ふっとばし↑23
レア度：★☆☆☆☆
専用

スターシップ
メトロイドプライム ハンターズ



ふっとばし↑22
レア度：★★☆☆☆
全員使用可能

グリオーク
ゼルダの伝説



ふっとばし↑20
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

ディディーコング
ドンキーコング64



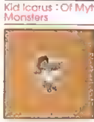
ふっとばし↑20
レア度：★★☆☆☆
専用

ロンロン牛乳
ゼルダの伝説 時のオカリナ



ふっとばし↑18
レア度：★☆☆☆☆
専用

ピット
Kid Icarus : Of Myths and Monsters



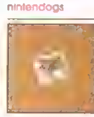
ふっとばし↑16
レア度：★★☆☆☆
専用

メタルソニック
ソニック・ザ・ヘッジホッグCD



ふっとばし↑16
レア度：★★★★☆
全員使用可能

柴
nintendogs



ふっとばし↑12
レア度：★★☆☆☆
全員使用可能

キラー
New スーパーマリオブラザーズ



ふっとばし↑12
レア度：★★☆☆☆
全員使用可能

トゲゾーこうら
マリオカート　ダブルダッシュ!!

ふっとばし↑11
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

スカポン
ジョイメカファイト

ふっとばし↑10
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

アニー
カスタムロボV2

ふっとばし↑10
レア度：★★★☆☆
全員使用可能

メタナイトボール
タッチ！　カービィ

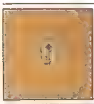
ふっとばし↑8
レア度：★☆☆☆☆
専用

ルイージ
ルイージマンション

ふっとばし↑8
レア度：★★★☆☆
全員使用可能

ゲドンコ星人
マリオ&ルイージRPG2

ふっとばし↑7
レア度：★★☆☆☆
全員使用可能

キノじい
マリオ&ルイージRPG2

ふっとばし↑5
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

ルイージ&ベビィルイージ
マリオ&ルイージRPG2

ふっとばし↑5
レア度：★★★★☆
専用

ふっとびにくさ↑
攻撃を受けたときにふっとばされる距離を軽減する。

ワリオ
スーパーマリオ64DS

ふっとびにくさ↑57
レア度：★★★★☆
専用

ダイナブレイド
星のカービィ　スーパーデラックス

ふっとびにくさ↑46
レア度：★★★☆☆
専用

ディクシーコング
ドンキーコング2

ふっとびにくさ↑39
レア度：★★★☆☆
専用

Dr.エッグマン
ソニック・ザ・ヘッジホッグ

ふっとびにくさ↑39
レア度：★★★★☆
専用

ドドンタス
スーパーペーパーマリオ

ふっとびにくさ↑35
レア度：★★★☆☆
全員使用可能

ヨッシー
マリオパーティ2

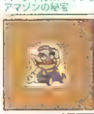
ふっとびにくさ↑35
レア度：★★☆☆☆
専用

ゾーラ族
ゼルダの伝説　時のオカリナ

ふっとびにくさ↑31
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

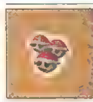
ピーチ
スーパーマリオUSA

ふっとびにくさ↑29
レア度：★☆☆☆☆
専用

チビワリオ
バーチャルボーイワリオランド　アマゾンの秘宝

ふっとびにくさ↑26
レア度：★★★☆☆
専用

メタグロス
ポケットモンスターシリーズ

ふっとびにくさ↑23
レア度：★★☆☆☆
専用

トリプルアカこうら
マリオカート　ダブルダッシュ!!

ふっとびにくさ↑21
レア度：★★☆☆☆
全員使用可能

ジュニア
ドンキーコングJR.

ふっとびにくさ↑21
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

サムライ・ゴロー
F-ZERO

ふっとびにくさ↑21
レア度：★★★☆☆
専用

バナナ星人
ドンキーコング　ジャングルクライマー

ふっとびにくさ↑20
レア度：★★☆☆☆
全員使用可能

コックカワサキ
星のカービィ　スーパーデラックス

ふっとびにくさ↑20
レア度：★★☆☆☆
全員使用可能

カモ
ダックハント

ふっとびにくさ↑20
レア度：★☆☆☆☆
専用

マロ
セルダの伝説 トワイライトプリンセス

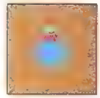
ふっとびにくさ↑19
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

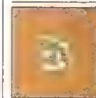
大スイッチ
星のカービィ 鏡の大迷宮

ふっとびにくさ↑18
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

ハナチャン
[illegible]

ふっとびにくさ↑16
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

オニヨン
[illegible]

ふっとびにくさ↑15
レア度：★★☆☆☆
全員使用可能

クリッター
[illegible]

ふっとびにくさ↑13
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

ニール
マリオパーティ5

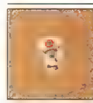
ふっとびにくさ↑13
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

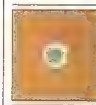
漬けちゃん
英語が苦手な大人のDSトレーニング もっとえいご漬け

ふっとびにくさ↑12
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

キノピオ
マリオパーティ6

ふっとびにくさ↑10
レア度：★☆☆☆☆
専用

キノピオ
マリオパーティ7

ふっとびにくさ↑9
レア度：★★★☆☆
全員使用可能

トゲッチ
キャッチ！ タッチ！ ヨッシー！

ふっとびにくさ↑7
レア度：★★☆☆☆
全員使用可能

アンドリュー
スターフォックス アサルト

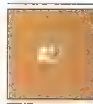
ふっとびにくさ↑7
レア度：★☆☆☆☆
専用

ビッグキューちゃん
ヨッシーアイランド

ふっとびにくさ↑6
レア度：★★★☆☆
全員使用可能

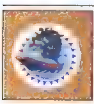
チョール
マリオパーティ5

ふっとびにくさ↑6
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

パワフルベビィ
キャッチ！ タッチ！ ヨッシー！

ふっとびにくさ↑6
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

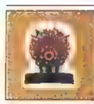
ひるみにくさ↑

攻撃を受けたときの、一定の値までのふっとばし力を無効化する。

ウェーブレース ブルーストーム

ひるみにくさ↑168
レア度：★★★★☆
全員使用可能

ザ・ボス
MGS3 スネークイーター

ひるみにくさ↑161
レア度：★★★☆☆
全員使用可能

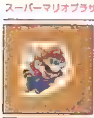
マザーブレイン
[illegible]

ひるみにくさ↑147
レア度：★★★★☆
全員使用可能

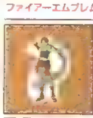
コック カービィ
星のカービィ スーパーデラックス

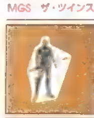
ひるみにくさ↑140
レア度：★★★☆☆
全員使用可能

マイルス "テイルス"パウアー
ソニック・ザ・ヘッジホッグ2

ひるみにくさ↑140
レア度：★★★★☆
全員使用可能

しっぽマリオ
スーパーマリオブラザーズ3

ひるみにくさ↑112
レア度：★★☆☆☆
全員使用可能

サザ
ファイアーエムブレム 暁の女神

ひるみにくさ↑105
レア度：★★★☆☆
全員使用可能

サイボーグ忍者
MGS ザ・ツインスネークス

ひるみにくさ↑98
レア度：★★☆☆☆
全員使用可能

西園寺 隼人
燃えろ！ 熱血リズム魂 押忍！ 闘え！ 応援団2

ひるみにくさ↑84
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

ゲラゲモーナ
マリオ＆ルイージRPG

ひるみにくさ↑84
レア度：★★☆☆☆
全員使用可能

ニセマリオ
スーパーマリオサンシャイン

ひるみにくさ↑70
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

チャオ
ソニックアドベンチャー　デラックス

ひるみにくさ↑49
レア度：★★★★☆
全員使用可能

フラワー
ペーパーマリオRPG

ひるみにくさ↑49
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

カイオーガ
ポケットモンスターシリーズ

ひるみにくさ↑42
レア度：★★☆☆☆
全員使用可能

紫ピクミン
ピクミン2

ひるみにくさ↑35
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

～がでやすくなる！

特定のアイテムの出現率(しゅつげんりつ)を高(たか)くする。

マスター
トレード&バトル　カードヒーロー

フィギュアがでやすくなる↑30
レア度：★★★★☆
全員使用可能

クッパJr.
スーパーマリオスタジアム　ミラクルベースボール

フィギュアがでやすくなる↑25
レア度：★★★★☆
全員使用可能

宝箱
星のカービィ　参上！　ドロッチェ団

フィギュアがでやすくなる↑16
レア度：★★☆☆☆
全員使用可能

ルレ・カンプー
スクリューブレイカー　轟振どりるれろ

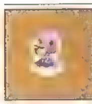
フィギュアがでやすくなる↑9
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

スーツケース
マリオ&ルイージRPG2

フィギュアがでやすくなる↑8
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

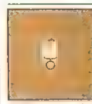
リンク&子豚
ゼルダの伝説　風のタクト

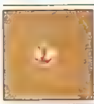
シールがでやすくなる↑40
レア度：★★★★☆
全員使用可能

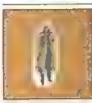
ぺりみ
おいでよ　どうぶつの森

シールがでやすくなる↑26
レア度：クリアゲッター
全員使用可能

ひろし
トレード&バトル　カードヒーロー

シールがでやすくなる↑17
レア度：★★☆☆☆
全員使用可能

ハカリ先生
Wiiでやわらかあたま塾

シールがでやすくなる↑11
レア度：★★☆☆☆
全員使用可能

プクプク
New　スーパーマリオブラザーズ

シールがでやすくなる↑9
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

ビッグボス
MGS　ザ・ツインスネークス

スマッシュプレートがでやすくなる↑30
レア度：★★★★☆
全員使用可能

ナバール
ファイアーエムブレム　紋章の謎

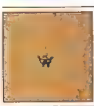
スマッシュプレートがでやすくなる↑22
レア度：★★★☆☆
全員使用可能

ドンどんぐり
おいでよ　どうぶつの森

スマッシュプレートがでやすくなる↑21
レア度：★★★☆☆
全員使用可能

DIALHEX
bit Generations

スマッシュプレートがでやすくなる↑9
レア度：★★☆☆☆
全員使用可能

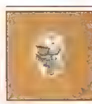
社長
ピクミン2

スマッシュプレートがでやすくなる↑7
レア度：★★☆☆☆
全員使用可能

シールドの性能強化

シールド耐久力↑は効果時間延長(じかんえんちょう)。ふらふら時間↓はシールドが切れたときのふらつき時間を短縮(たんしゅく)。シールド回復速度(かいふくそくど)↑は回復時間(かいふくじかん)を短縮(たんしゅく)。

神様
千年家族

シールド耐久力↑26
レア度：★★★☆☆
全員使用可能

ぺりこ
おいでよ　どうぶつの森

シールド耐久力↑14
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

サーナイト
ポケットモンスターシリーズ

シールド耐久力↑9
レア度：★★☆☆☆
全員使用可能

ソルル
マリオパーティ6



シールド耐久力↑8
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

シャゴホッド
MGS3 スネークイーター



ふらふら時間↓150
レア度：★★★★☆
全員使用可能

モンテ族・男
スーパーマリオサンシャイン



ふらふら時間↓94
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

ミドナ
ゼルダの伝説 トワイライトプリンセス



ふらふら時間↓50
レア度：★★☆☆☆
全員使用可能

ルルナ
マリオパーティ6



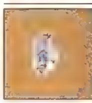
ふらふら時間↓46
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

キータンのお面をつけたカーフェイ
ゼルダの伝説 ムジュラの仮面



シールド回復速度↑10
レア度：★★★☆☆
全員使用可能

ブレイズ・ザ・キャット
ソニックラッシュ



シールド回復速度↑7
レア度：★★★★☆
全員使用可能

ハイリアの盾
ゼルダの伝説 ふしぎのぼうし



シールド回復速度↑5
レア度：★★☆☆☆
全員使用可能

ミニマリオ
マリオvs ドンキーコング2



シールド回復速度↑3
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

アイテム回復効果↑

回復アイテムを取ったときの回復量を増加させる。

リン
ファイアーエムブレム 烈火の剣



たべもの効果↑7
レア度：★★★☆☆
全員使用可能

ウェルシュ・コーギー・P
nintendogs



たべもの効果↑6
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

リキッド・スネーク
MGS ザ・ツインスネークス



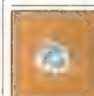
たべもの効果↑6
レア度：クリアゲッター
全員使用可能

もんばんさん（B）
おいでよ どうぶつの森



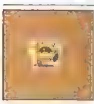
たべもの効果↑5
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

カオス
ソニックアドベンチャー デラックス



たべもの効果↑4
レア度：★★★★☆
全員使用可能

ウイルス・黄
NINTENDO パズルコレクション



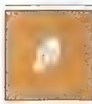
たべもの効果↑4
レア度：★★☆☆☆
全員使用可能

こんにゃく様
マジカルバケーション 5つの星がならぶとき



たべもの効果↑3
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

シェフ
しゃべる！ DSお料理ナビ



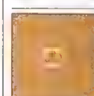
たべもの効果↑3
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

パネル
NINTENDO パズルコレクション



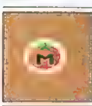
たべもの効果↑2
レア度：★★☆☆☆
全員使用可能

巨大キノコ
New スーパーマリオブラザーズ



たべもの効果↑2
レア度：★☆☆☆☆
全員使用可能

マキシムトマト
星のカービィ 参上！ドロッチェ団



マキシムトマト効果↑50
レア度：★★☆☆☆
専用

ハートのかけら
ゼルダの伝説 トワイライトプリンセス



ハートのうつわ効果↑50
レア度：★★★★☆
専用

およぎ時間↑

着水してから溺れるまでの時間を長くする。

ゾーラリンク
ゼルダの伝説 ムジュラの仮面



およぎ時間↑60
レア度：★★★☆☆
全員使用可能

カービィ
星のカービィ 鏡の大迷宮



およぎ時間↑40
レア度：★★☆☆☆
全員使用可能

ブリッパー
[illegible]



およぎ時間↑20
レア度：★
全員使用可能

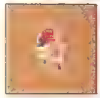
～をもっていく
特定のアイテムを持った状態でステージを始められる。

エンジェル　カービィ
星のカービィ　鏡の大迷宮



スターロッドをもっていく
レア度：★
全員使用可能

花の妖精　フリル
NINTENDO　パズルコレクション



リップステッキをもっていく
レア度：★★
全員使用可能

メタルギアREX
MGS　ザ・ツインスネークス



クラッカーランチャーをもっていく
レア度：★★★★
全員使用可能

トルーパー
メトロイドプライム2　ダークエコーズ



スーパースコープをもっていく
レア度：★★★★
全員使用可能

レイ01
カスタムロボ　バトルレボリューション



レイガンをもっていく
レア度：★★★★
全員使用可能

ファイアフラワー
New　スーパーマリオブラザーズ



ファイアフラワーをもっていく
レア度：★★
全員使用可能

ウィーヴェル
メトロイドプライム　ハンターズ



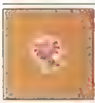
ビームソードをもっていく
レア度：★
全員使用可能

マリオ
スーパーマリオスタジアム　ミラクルベースボール



ホームランバットをもっていく
レア度：★★★
全員使用可能

ししょー
おいでよ　どうぶつの森



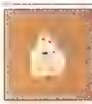
はりせんをもっていく
レア度：★
全員使用可能

ブルフロッグ
スターフォックス　コマンド



ボムへいをもっていく
レア度：★★
全員使用可能

どせいさん
MOTHER2　ギーグの逆襲



どせいさんをもっていく
レア度：★★
全員使用可能

「シールディスプレイ」で好みの写真を撮ろう

「シールディスプレイ」では、シールを自由に並べてスナップ写真を撮ることができる。[illegible] 減ることはない。[illegible]



●「とる」を選択してスナップ [illegible]

音楽&効果音

音楽や効果音を集める方法とは？

このゲームには、多くの音楽や効果音が用意されている。最初から聴けるもの以外は、特定の条件を満たすことで追加されていく。入手方法は、アイテムのCDを入手する、「クリアゲッター」で入手する、あるいは隠しステージを出現させるなど、多岐にわたっている。ここで、入手方法別にすべての音楽と効果音を紹介しよう。

とたけけシークレットライブに潜入!!



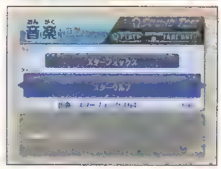
[illegible]リーズのキャラクター「とたけけ」のライ[illegible]



◎CDは、バトル中にランダムに出現。入手すると曲が増えるので、見つけたら必ず手に入れておこう。



◎「オプション」の「オレ曲セレクト」では、BGMの出現率をステージごとに設定することができる。



◎「データ集」の「サウンド」では、とたけけライブの曲目を除く、すべての音楽と効果音を試聴できる。

最初から持っている曲 【125曲】

名称
大乱闘スマッシュブラザーズX メインテーマ
メニュー1
戦場
戦場Ver.2
終点
オンライン練習ステージ
対戦結果表示画面
トーナメント登録
トーナメント表
トーナメント試合終了
シンプル：結果表示画面
ホームランコンテスト
フィギュア名鑑
シール名鑑／アルバム／ゲーム年表
コインシューター
ステージ作り
ターゲットをこわせ!!
アドベンチャーマップ

名称
ステップ：平地
ステップ：洞窟
ボス戦闘曲1
セーブポイント
メニュー（スマブラDX）
レインボークルーズ（DX）
神殿（DX）
ブリンスタ（DX）
ヨースター島（DX）
惑星コーネリア（DX）
MOTHER（DX）
ファイアーエムブレム（DX）
ドクターマリオ（DX）
戦場（DX）
ドルピックタウン
タイトル／エンディング（スーパーマリオワールド）
地上BGM（スーパーマリオブラザーズ）

名称
ザラザラ砂漠
地下BGM（スーパーマリオブラザーズ）
マリオサーキット
ルイージサーキット
ワルイージピンボール
JUNGLE LEVEL Ver.2
JUNGLE LEVEL
KING K.ROOL／SHIP DECK2
嵐の丘の戦い
DKジャングル1のテーマ（たるジェットレース）
THE MAP PAGE／BONUS LEVEL
メインテーマ（ゼルダの伝説）
時のオカリナメドレー
闇の世界
ハイラル平原メインテーマ
メインテーマ（ゼルダの伝説 トワイライトプリンセス）

名称
メインテーマ(メトロイド)
宇宙戦士 サムス アランのテーマ
vs.リドリー
オープニング/メニュー(メトロイドプライム)
Sector1
vs.メタリドリー
アスレチック
エンディング(ヨッシーストーリー)
ヨッシーアイランド
こうやのテーマ
メタナイトの逆襲
激突!グルメレース
バタービルディング
ボスのテーマメドレー
チェックナイト
森・自然エリア
スペース・アマダ
メインテーマ(スターフォックス)
メインテーマ(スターフォックス64)
エリア6
スターウルフ
戦闘宙域
メインテーマ(ポケットモンスター)
ポケモンジム/進化
戦闘!野生ポケモン(ルビー・サファイア)

名称
MUTE CITY
WHITE LAND
DEVIL'S CALL IN YOUR HEART
CLIMB UP! AND GET THE LAST CHANCE!
BRAIN CLEANER
SHOTGUN KISS
ポーキーのテーマ
いわれなきリベンジ/ブッコワシ賛歌
Humoresque Of A Little Dog
ファイアーエムブレムのテーマ
ミラの加護とともに(セリカマップ1)
攻撃
進撃準備
Against the Dark Knight
Crimea Army Sortie
冥府界
地上界
パルテナの鏡 原曲メドレー
メイド イン ワリオ
メイド イン ワリオメドレー
アシュリーのテーマ
Ashley's Song
こちら☆モナピザ
Mona Pizza's Song
メインテーマ(ピクミン)
WORLD MAP(ピクミン2)

名称
ステージクリア/タイトル(ピクミン)
希望の森
愛のうた
環境音
タイトル(どうぶつの森)
ゆけ!けけライダー
役場とたぬきちの店
純喫茶"ハトの巣"
アイスクライマー
バルーントリップ
新・鬼ヶ島
ピクトチャット
脳を鍛える大人のDSトレーニング
オープニングテーマ/セレクト(Wii Sports)
マリオテニス/マリオゴルフ
マリオネーションギア
タイトル(やわらかあたま塾)
MGS4 ~愛のテーマ~【スマブラXバージョン】
Encounter
THEME OF TARA
Battle In The Base
Yell"Dead Cell"
Cavern

アイテムのCDで入手する曲 【64曲】

名称	入手条件&備考
地下BGM(スーパーマリオランド)	
お城BGM/砦のボス(マリオワールド/マリオ3)	ステージ「ルイージマンション」を出現させると入手可能になる。
メインテーマ(Newスーパーマリオブラザーズ)	
リコハーバー	
地上BGMVer.2(スーパーマリオブラザーズ)	
レインボーロード	
とげとげタルめいろ	
タイトル(ゼルダの伝説)	
青の巫女の村	ステージ「海賊船」を出現させると入手可能になる。
タルミナ平原	ステージ「海賊船」を出現させると入手可能になる。
忘れられた里	
傷だらけのミドナ	
ノルフェア	
vs.パラサイトクイーン	
おはなばたけ	
vs.マルク	
ドロッチェ団のテーマ	

名称	入手条件&備考
コーネリア	
氷原突破せよ	
エリア6Ver.2	
戦闘！ギンガ団	ステージ「テンガンざん やりのはしら」を出現させると入手可能になる。
209ばんどうろ	ステージ「テンガンざん やりのはしら」を出現させると入手可能になる。
CAR SELECT	
PLANET COLORS	
暗黒竜メドレー	
Winning Road～ロイの希望	
Victory is Near	
SNOWMAN	
MOTHER3愛のテーマ	
ユートピアでしょ?!	
種のうた	
マイクがスキ☆スキ	
Mike's Song	
2:00AM	
タイトル(パルテナの鏡)	
ブロック&ジャイロ	ステージ「マリオブラザーズ」を出現させると入手可能になる。
Chill(ドクターマリオ)	
テトリス：TypeB	ステージ「ルイージマンション」を出現させると入手可能になる。
トンネルシーン(エックス)	
道中面(謎の村雨城)	ステージ「マリオブラザーズ」を出現させると入手可能になる。
リップのテーマ(パネルでポン)	
Golden Forest(1080° スノーボーディング)	
似顔絵チャンネル	
Wiiショッピングチャンネル	
戦闘シーン／最終ボス戦(黄金の太陽)	
しゃべる！ DSお料理ナビ	
牛ダッシュ(はじめてのWii)	
THEME OF SOLID SNAKE	
Calling To The Night	
オープニング(スマブラDX)	
Super Sonic Racing	ステージ「グリーンヒルゾーン」を出現させると入手可能になる。
Sonic Heroes	ステージ「グリーンヒルゾーン」を出現させると入手可能になる。
Right There,Ride On	ステージ「グリーンヒルゾーン」を出現させると入手可能になる。
プリンスタ深部(DX)	
夢の泉(DX)	ステージ「グリーングリーンズ」を出現させると入手可能になる。
ポケモン亜空間(DX)	ステージ「ポケモンスタジアム」を出現させると入手可能になる。
スーパーマリオ3(DX)	
MOTHER裏(DX)	
終点(DX)	
コンゴジャングル(DX)	ステージ「ジャングルガーデン」を出現させると入手可能になる。
惑星ベノム(DX)	
ミュートシティ(DX)	ステージ「ビッグブルー」を出現させると入手可能になる。
メニュー(DX)	
ギガクッパ(DX)	

クリアゲッターで入手する曲 【31曲】

名称	入手条件&備考
水中BGM (スーパーマリオブラザーズ)	対戦でステージ「いにしえっぽい王国」を使って10回以上遊ぶ。
メインテーマ (スーパーマリオ64)	対戦でのべ50時間以上遊ぶ。
大神殿／神殿	イベント戦「#33　魔王降臨」をレベル「むずかしい」でクリアする。
裏の山と森	イベント戦「#18　死闘、ダークリンク」をレベル「むずかしい」でクリアする。
タルタル高原	「オールスター」のレベル「やさしい」をクリアする。
嵐の歌	イベント戦「#37　空飛ぶ海賊船」をクリアする。
エンディング (メトロイド)	対戦でステージ「ノルフェア」を使って10回以上遊ぶ。
マルチプレイ (メトロイドプライム2)	対戦でステージ「フリゲートオルフェオン」を使って10回以上遊ぶ。
伝説のエアライドマシン	イベント戦「#13　ドラグーン突貫」をクリアする。
デデデ大王のテーマ	イベント戦「#15　デデデデデハンマー」をクリアする。
ゼロツー戦	対戦のルール「コイン制」における取得総計が5000Gを超える。
コルダ	対戦でステージ「戦艦ハルバード」を使って10回以上遊ぶ。
スターウルフ(スターフォックスアサルト)	イベント戦「#38　キツネ狩りのオオカミ」をレベル「むずかしい」でクリアする。
ポケモンセンター	シールを200種類以上入手する。
トキワへの道－マサラより／ニビシティ	イベント戦「#8　いくぞ！　さんみいったい！」をクリアする。
FIRE FIELD	イベント戦「#24　カモン！ ブルーファルコン」をクリアする。
DREAM CHASER	対戦でステージ「ポートタウン エアロダイブ」を使って10回以上遊ぶ。
Powerhungry Fool	対戦でステージ「攻城戦」を使って10回以上遊ぶ。
アイクのテーマ	「亜空の使者」でアイクを使えるようにする。
愛のうた フランス語CMバージョン	「ホームランコンテスト」で全キャラクターの合計記録が12500mを超える。
クルクルランド	「ホームランコンテスト」で400m以上の記録を出す。
タイトル(3Dホットラリー)	「ターゲットをこわせ!!」のレベル5をクリアする。
エキサイトトラック	「ターゲットをこわせ!!」のレベル2を19秒以内にクリアする。
Snake Eater (Instrumental)	対戦でステージ「シャドーモセス島」を使って15回以上遊ぶ。
スタッフロール(スマブラ)	「シンプル」をレベル「むずかしい」以上の難易度でクリアする。
HIS WORLD (Instrumental)	対戦でステージ「グリーンヒルゾーン」を使って10回以上遊ぶ。
ピーチ城 (DX)	DXステージをすべて出現させる。
アイシクルマウンテン(DX)	「シンプル」のレベル「ふつう」をクリア。
マッハライダー(DX)	「エンドレス組み手」で50人以上を倒す。
百人組み手1(DX)	「百人組み手」を4分以内にクリアする。
メニュー2	キャラクターを全て使えるようにする。

隠しステージを出現させて入手する曲 【31曲】

名称	入手条件&備考
ルイージマンションのテーマ	ステージ「ルイージマンション」を出現させる。
飛行船BGM (スーパーマリオ3)	ステージ「ルイージマンション」を出現させる。
テトリス：TypeA	ステージ「ルイージマンション」を出現させる。
ドンキーコング	ステージ「75m」を出現させる。
オープニング (ドンキーコング)	ステージ「75m」を出現させる。
25m BGM	ステージ「75m」を出現させる。
竜の島	ステージ「海賊船」を出現させる。
大海原	ステージ「海賊船」を出現させる。
ゲルドの谷	ステージ「海賊船」を出現させる。
モルド・ゲイラ戦	ステージ「海賊船」を出現させる。

※対戦とは、大乱闘、スペシャル乱闘、かちぬけ、トーナメントの4つを意味している。

名称	入手条件&備考
チャンピオンロード	ステージ「テンガンざん やりのはしら」を出現させる。
戦闘！ディアルガ・パルキア／やりのはしら	ステージ「テンガンざん やりのはしら」を出現させる。
戦闘！野生ポケモン（ダイヤモンド・パール）	ステージ「テンガンざん やりのはしら」を出現させる。
マリオブラザーズ	ステージ「マリオブラザーズ」を出現させる。
ファミコン・メドレー	ステージ「マリオブラザーズ」を出現させる。
BGM B：パワーアップ（レッキングクルー）	ステージ「マリオブラザーズ」を出現させる。
GREEN HILL ZONE	ステージ「グリーンヒルゾーン」を出現させる。
ANGEL ISLAND ZONE	ステージ「グリーンヒルゾーン」を出現させる。
SCRAP BRAIN ZONE	ステージ「グリーンヒルゾーン」を出現させる。
EMERALD HILL ZONE	ステージ「グリーンヒルゾーン」を出現させる。
Sonic Boom	ステージ「グリーンヒルゾーン」を出現させる。
Open Your Heart	ステージ「グリーンヒルゾーン」を出現させる。
Live&Learn	ステージ「グリーンヒルゾーン」を出現させる。
Seven Rings In Hand	ステージ「グリーンヒルゾーン」を出現させる。
ジャングルガーデン（DX）	ステージ「ジャングルガーデン」を出現させる。
グリーングリーンズ（DX）	ステージ「グリーングリーンズ」を出現させる。
ポケモンスタジアム（DX）	ステージ「ポケモンスタジアム」を出現させる。
ポケモンスタジアム金銀（DX）	ステージ「ポケモンスタジアム」を出現させる。
ビッグブルー（DX）	ステージ「ビッグブルー」を出現させる。
フラットゾーン2	ステージ「フラットゾーン2」を出現させる。
フラットゾーン（DX）	ステージ「フラットゾーン2」を出現させる。

その他の条件を満たして入手する曲 【7曲&7カテゴリ】

名称	入手条件&備考
ボスバトル	「シンプル」「亜空の使者」「オールスター」をクリアする。
オールスター休憩所	「オールスター」をクリアする。
スタッフロール	「亜空の使者」をクリアする。
ボス戦闘曲2	「亜空の使者」をクリアする。
ステップ：亜空間	「亜空の使者」をクリアする。
ステップ：亜空間Ver.2	「亜空の使者」をクリアする。
ステップ：亜空間Ver.3	「亜空の使者」をクリアする。
【効果音】カテゴリ：各キャラクター	各キャラクターを使えるようにする。
【効果音】カテゴリ：各ステージ	各ステージを出現させる。
【効果音】カテゴリ：カービィコピー	全キャラクターを使えるようにする。
【効果音】カテゴリ：ファンファーレ	全キャラクターを使えるようにする。
【効果音】カテゴリ：敵、ボス	「亜空の使者」をクリアする。
【効果音】カテゴリ：ナレーション	「オールスター」と「ボスバトル」を遊べるようにする。
【効果音】カテゴリ：アシストフィギュア3	すべてのアシストフィギュアを使えるようにする。

とたけけライブプログラム 【6曲】

名称	名称	名称
アーバンけけ	ニューオリンズそんぐ	ユーロビート
けけウェスタン	けけのロケンロール	ペルーのうた

●監修 ―――― 任天堂株式会社
●企画・編集 ―――― 加藤康之(超音速)
土田章晴(〃)
金本太郎(〃)
開田大輔(〃)
今　貴弘(〃)
株式会社エストール
新田瑞穂
福田純子
高山邦雄(小学館)
●装丁 ―――― 戸部明美(at)
●本文デザイン ―――― 戸部明美(at)
株式会社エストール

[任天堂公式ガイドブック]

大乱闘スマッシュブラザーズX

2008年4月29日　初版第一刷発行

●発行人 ―――― 黒川和彦
●印刷所 ―――― 三晃印刷株式会社
Printed in Japan
●製本所 ―――― 共同製本株式会社
●発行所 ―――― 〒101-8001
東京都千代田区一ツ橋2-3-1
電話　編集03-3230-5409
　　　販売03-5281-3555
株式会社小学館

©SHOGAKUKAN 2008　ISBN978-4-09-227122-7

［　任天堂公式ガイドブック　］

大乱闘スマッシュブラザーズX

エックス

小学館

[小学館の任天堂公式ガイドブック]

ニンテンドーDS

ポケモンレンジャー バトナージ



レンジャーの基本、キャプチャテクニックなどのほか、全ミッションをマップとともに詳しく解説。エンディング後の冒険ガイド&ブラウザリストも充実の完全攻略本。

A5判　320ページ
ISBN978-4-09-227121-0

ニンテンドーDS

マリオ&ソニック AT 北京オリンピック



キャラクター別・種目別に遊び方を徹底解説。ミニゲーム解説やコレクション一覧も収録。世界記録をめざすための、北京オリンピック公式ゲームDS版完全攻略本。

A5判　128ページ
ISBN978-4-09-106406-6

ニンテンドーDS

高速カードバトル カードヒーロー



ストーリー&トーナメントの両モードを完全解説。対戦バトラーのデッキをすべて公開。150枚を超えるカードの詳細データも収録。対戦カードバトルゲーム唯一の攻略本。

A5判　208ページ
ISBN978-4-09-106404-2

大好評発売中!! 小学館

※店頭品切れの際は本屋さんで注文してお取り寄せください。
ご購入のお問い合わせは☎03-5281-3555（小学館販売）まで。
※インターネットを通じて書店または宅配便経由でもお買い求めになれます。任天堂公式ガイドブックの内容の一部はインターネットで見ることができます。http://www.21010.net/

ISBN978-4-09-227122-7

C0076 ¥952E

9784092271227

定価：本体952円＋税

小学館

1920076009525

[任天堂公式ガイドブック]

大乱闘スマッシュブラザーズX

エックス

小学館

Nintendo

任天堂公式ガイドブック

大乱闘スマッシュブラザーズX

小学館